零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2013 10月
Vol.192
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

随刊附赠 零世界 游戏光盘

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



新游大腕
最终幻想14 重生之境
新版测试五大看点

单机强打攻略
轩辕剑6
七大玩法心得

极速体验
魔法门10
十年让经典面目全非

英雄联盟专区
圣枪游侠卢锡安
驱除腐朽的复仇卫士

有几款游戏敢做5年
公测新服 火爆增开
创世系统 武魂变身 全新跨服

10月

扫描微信有惊喜！

零世界
WORLD ZERO
全球首款创世网游

新服特权礼包
礼包码：wz8888
领取方式：进入游戏后，在各门派出生地或扬州城直接与NPC零妹妹对话，输入兑奖码即可领取礼包。（此礼包兑换截止至10月31日）

盛大游戏
零世界 WORLD ZERO
更多精彩请上网搜索 零世界 搜索

CONTENTS

游戏攻略 目录

002 **网游风云榜**

004 **游戏新闻**

008 **游戏 X 光片**

网游平台

012 **新游大腕**
最终幻想 14 重生之境
新版测试五大看点

016 **网游最前沿**
达芬奇
新天龙八部
自由篮球
零世界

024 **网游攻略全指引**
十三年《热血传奇》 四职业终能聚首
致敬上古卷轴 5
《黑金》推地宫探险新玩法
《大宋 OL》三大副本攻略

单机平台

030 **强档预报**
使命召唤：幽灵

034 **新作预告**
NBA 2K14
火影忍者：究极忍者风暴 3

040 **极速体验**
魔法门 10 十年让经典面目全非
分裂细胞：黑名单 特工大片
黑道圣徒 4 果断放弃治疗

046 **单机强打攻略专区**
轩辕剑 6：七大玩法心得
轩辕剑 6：更新说明和小贴士

050 **英雄联盟专区**
圣枪游侠卢锡安：驱除腐朽的复仇卫士
直击 LOL 二周年盛典

054 **游边戏外**
EVE 太空野生动物园

062 **GAME 后勤组**

066 **第一现场**
疾风之刃首次封测媒体见面会
喵力全开！“信喵之野望”公测发布会
中国梦 梦三国 2013 娱乐星赛季
“大人物”新职业刺客登场，李易峰加盟刺世代发布会

070 **玩家交流**

电攻网游风云榜

网游平台 中秋国庆 网游扎堆









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静 杨勇 陶晓明
文字编辑：杨晓琴 倪荣页 张开明 张贞颖 潘红艳（实习）
美术编辑：马朔骅 张琪 欧阳瑛
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺 方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

不去旅游就对了！









十大新游期待榜 17173 爱游戏 爱17173

1）炉石传说 ▲
9.163.com/home

2）大宋 —
ds.9igame.com

3）自由篮球 ▼
fs2.tiancity.com

4）射雕 Zero —
sd.wanmei.com

5）黑金 ▲
hj.woniu.com

6）地城之光 ▲
ds.sdo.com

7）最终幻想 14 ▲
ff14.sdo.com

8）新流星搜剑录 ▲
xlx.kongzhong.com

9）怪物猎人 OL ▼
mho.qq.com

10）无冬 OL ▼
nw.wanmei.com

十大网游排行榜 CGWR SINA

游戏名称	游戏评分
英雄联盟	CGWR 8.83
剑灵	CGWR:8.67
龙之谷	CGWR:8.61
魔兽世界	CGWR:8.45
九阴真经	CGWR:8.33
时空裂痕	CGWR:7.91
EVE：奥德赛	CGWR:7.63
零纪元	CGWR:7.52
大宋	CGWR:7.32
行星边际 2	CGWR:7.28

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

◄ 声 明 ►

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

GAME NEWS

游戏新闻

编：X 先生　美：grass

微新闻













1 索尼 PS 机顶盒

索尼在发布会上宣布了新款 PSV 和 PSV 专用机顶盒的存在。新 PSV 变薄变轻变强大，而 PSV TV 则是一个类似机顶盒的装置。它能把 PSV 游戏投射到电视屏幕上，同时也支持流媒体视频。

2 任天堂 2DS

任天堂最近出了一款出人意料的新产品：2DS。它可以被看成拿掉了 3D 功能的 3DS，瞄准入门市场。其被压成平板的外观，令人对这款游戏掌机的娱乐性感到非常好奇。

3 战地 4 闪电下架

《战地 4》在 10 月 1 日公开测试。最近国内著名电商京东的网页一度出现了《战地 4》标准版及白金版预售，价格 278 和 536 元。可惜这么好的东西瞬间就变成了下柜状态，链接也不知所踪。

4 《看门狗》电影有戏

游戏《看门狗》的制作方育碧最近和索尼影视娱乐发布申明，两公司将会联手制造游戏的同人电影。目前电影制作正在初级阶段，据推测它将会是一部谍战风味的悬疑电影。

5 GTA OL

R 星在 10 月 1 日上线一个 OL 版本的《侠盗猎车手》游戏。这款 OL 版本除了世界观和 GTA5 基本完全相同外，还有一些 MMO 要素。它是一个独立的在线版本，支持 16 人同时游戏，随 GTA5 免费提供，也许定义为 GTA5 的在线玩法更加恰当。

6 使命召唤送摄影机

动视在典藏版游戏中喜欢附送一些昂贵的小玩意儿。这次在《使命召唤：幽灵》中他们将会捆绑赠送一款 1080P 高清防水防震功能的战术摄像机。典藏版售价 1400 元左右。

7 国服 DOTA2 商店短暂开启

9 月上旬，国服 DOTA2 的客户端中一度可以看到完美点券报价。游戏的定价方式是 100 完美点券 =1 元人民币。折算后国服和世界服的价格差距各有高低。随后商店又立刻被关闭，也许要等到游戏正式运营，玩家们才能结束通过第三放平台或者代理购物的尴尬。

8 暗黑新书衔接资料片

暴雪最近宣布，在资料片《夺魂之镰》和暗黑 3 的剧情之间，将会有一本官方小说《暗黑破坏神 3：圣光风暴》来进行背景衔接。这本书将会由 Nate Kenyon 主笔。预计 14 年上市。

9 Valve 推出家庭共享游戏

著名的游戏厂商 Valve 不仅是半条命和 DOTA2 背后的公司，还是著名游戏平台 Steam 的东家。最近它推出了一项家庭共享游戏功能。玩家在 Steam 平台上可以与家人或者亲密朋友用个人帐号分享游戏。每个账号可以配置 10 套硬件。只要不是同时在线，它就允许共享一个游戏库内的游戏。

10 DOTA2 民间设计师年入百万

根据 Valve 创始人 Gabe Newell 所说，道具工坊里有些为 DOTA2 虚拟人物做装备的设计师一年能得到 50 万美元（人民币约三百万）收入。Valve 会从大量设计稿中挑选一些，加入游戏，然后与设计者进行销售分成。

11 世纪天成代理《CSOL2》

世纪天成最近宣布正式代理《反恐精英 OL2》。这款游戏在保留前作的基础上，加入了支持 64 人对战的 Big City 模式，融入了部分 MMORPG 元素。游戏对原来的 Source 引擎进行优化，在不提高配置要求的情况下增强了画面表现。

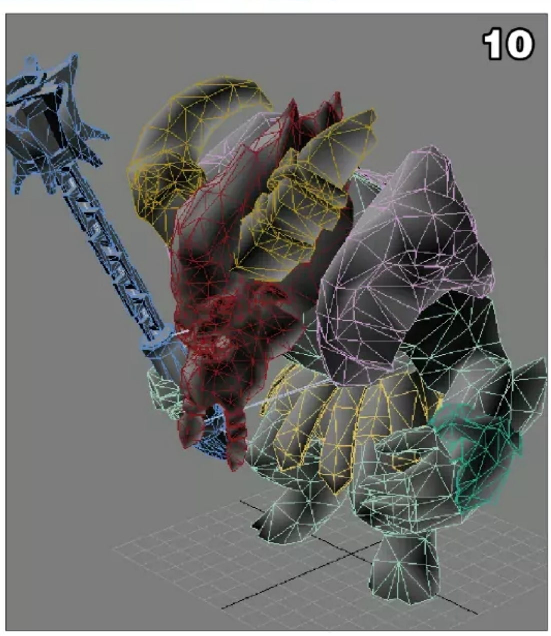
12 网易启动电竞“面包行动”

网易最近宣布将投入 3000 万元实行“面包行动”来支持《英雄三国》和其他网易电竞产品赛事。具体细节是为《英雄三国》PVP 竞技排行榜匹配胜场数前 200 名的选手每月平均发放 1600 元工资，第一名 10000 元。

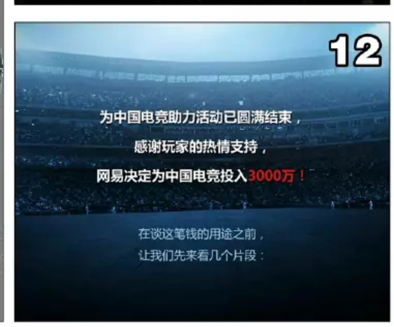












宝马游戏专车



大多数的游戏厂商和汽车厂商合作仅限于授权使用车型。最近宝马在这类合作中更深入一步，宣布为知名赛车游戏 GT 6 设计一款虚拟的概念车 BMW Vision Gran Turismo

宝马集团的高级设计副总阿德里安介绍说：“我从这个赛车游戏系列的初期就关注它。游戏的真实驾驶感和强大的视觉效果令人振奋。”不久的将来，我们可以在游戏中见到这款真正为游戏而设计的虚拟车型。

X：肌肉发达的车身，凶悍的前脸。好车。

厦大的游戏

你还记得上期介绍的《北大英雄》游戏吗？近日，一款以厦门大学为背景的游戏《厦大求生记》上线。开发游戏的同学介绍，游戏中用的都是实景图，能让新生尽快熟悉厦大。这个文字游戏中貌似简单的关卡隐藏了不少陷阱。比如，去餐厅吃饭，有三层可选，若选了三层，就会“被游客无情地挤死”；而备战英语四级，若选“狂刷真题”，会“累死”，选择“与学霸女神散步”才是正解。但玩家们也表示，恶搞归恶搞，一路通关，还真能帮新生熟悉厦大。据介绍，这款文字通关游戏是厦大一个学生社团的四名同学制作的，制作时间仅有三天，目的是帮学弟学妹们尽快熟悉厦大。

X：刷了一下，有一种文字冒险 AVG 的感觉。地址是 http://www.66rpg.com/game/9108



爆炸秀硬件



最近英伟达官方账号发布了一个名叫 SHIELD Explosion Teardown 的视频。这视频最有趣的部分是使用慢镜头播放。观众可以看见 Shield 如何被炸上天，以及被炸得支离破碎的全部过程。有创意的是，英伟达还为每一块被炸翻的部件记上标签，比如屏幕、处理器、触发器、扬声器、蓝牙以及 Wi-Fi 部件等等。视频中悲壮的配乐也很应景。官方是想用这种方式来介绍这款掌机的各种硬件规格和功能。

X：创意很不错。地址是 http://v.youku.com/v_show/id_XNjA1NjkxMzEy.html

红酒启动芯片

近日，英特尔展示一款超低功耗的新处理器芯片。为了证明这款芯片的功耗有多低，英特尔仅使用了一杯酒来为其供能。据介绍，英特尔利用红酒中离子的化学反应，在杯中放置了两个金属电极，通过这样，提供电能为处理器完成简单的处理任务。英特尔的这种行动是为了挑战 ARM 在移动芯片领域的市场地位。

X：这个情节似乎在科幻电影《回到未来》里面出现过？





空气显示器

俄国人最近开发了一个神器的新技术：湿空气显示。这个东西通过加湿空气来投影图像，并且用传感器读取手的位置，做出互动相应。使用者的手可以伸入穿透这个图像，对画面进行缩放，滑动处理，就和一般的触摸屏差不多。目前这个系统的挑战是如何显示精致的色彩和清晰的图像。同时，它还要避免环境阵风引起的图像扭曲。据介绍，这种显示器很环保，耗能较低，而且操作起来对人的皮肤也好。

X：如果吹风还能提供触感反馈的话——可以预见，一些绅士玩家会用它来做什么。

增强现实游戏茁壮成长

最近，O Rift 头戴式显示器带来的虚拟现实游戏体验正在成为游戏界的热门。首先是大神约翰·卡马克（John Carmack）加入O Rift 团队，担任技术官。卡马克曾经是DOOM 和 Quake 背后的骨干。另一方面，名为“Oculus Share”的在线游戏市场也已经成立。这是全球首个针对增强现实游戏的官方市场。在这里玩家可以下载全新开发的虚拟游戏，也鼓励开发者在开放的平台上研制作品。

X：部分测试者对头戴显示器成品表示满意。目前就是这设备上的游戏还不多，所以期待以后会有各种大作出现。这个东西玩 FPS 爽炸天了。



IT 名校扩招女生

卡内基梅隆大学的计算机系在世界范围内享有盛誉。但它也受到专业学生性别比例严重失调的困扰。曾经该校一度仅有7%的学生是女性。为了改变这种状况，近年来，它选择各种方法改变自己“光棍学院”的情况。这些办法包括在高中推广性别平等的课程，完善招生计划，不要求学生经历，拓展早期课程范围，打破阶级障碍等等。这一切全都是为了丰富生源，吸引更多优秀的人才。

经过努力，今年卡内基梅隆大学的新生有35%是女学生。据说，他们的目标不是要改造女性使其更适合计算机科学，而是要改变计算机科学的固有现状。

X：某些重灾区学校应该学习学习，多样化的思想才能带来学科的健康发展啊。



炉石传说惊现盗版

在《炉石传说》线上游戏还没正式发布前，某电子商务 C2C 网站上已经有了盗版的《炉石传说》实体桌游。据说这套卡牌内涵 419 张卡片，售价 356 元。店主宣称，这套卡牌材质优秀，手感极佳，牌种全面。但游戏的制作公司高层却表示：“暴雪从来没有授权任何一方推出任何实体《炉石传说》卡。”

X：据说很快就被查封了。不过话说如果以后真的有正版实体，可以考虑买来收藏。



谷歌眼镜游戏雏形

谷歌眼镜虽然还没有上市，但目前已经有些设计师开始为它制作游戏。例如这款利用 HTML 5 制作的“玻璃青蛙”。玩家在戴上眼镜后，需要通过真实的跳跃动作来控制小青蛙跨过游戏中的障碍。另外还有一款叫做“Psyclops”的游戏，它以谷歌眼镜的荧幕作为准星，只要对准入侵地球的飞碟，就能开炮，所有瞄准动作都由头部完成。

X：眼镜瞄准的时候开火有两种方法，一种是应该手指斯文地敲击太阳穴，高喊“为了保护地球！”。另一种是声控，嘴里发出 biubiu 的声音就好。


画面略粗糙



画面同样简单



朝鲜游戏厅达世界水平

最近，朝鲜领导人金正恩视察了该国的一些休闲娱乐设施，其中包括电影院、电子游戏体验馆和体育馆等。金正恩表示，在开创新的建设全盛期的时候，具有历史的平壤体育馆适应新世纪的要求得到改建。据朝中社报道，还有更多娱乐设施正在兴建中，朝鲜已经进入建设的全盛时期。

X：好。

编：X 先生
美：grass

游戏 X 光片



景色·海岛

正在测试的《武装突袭 3》对配置的要求非常高，画面也非常好。这是它模拟的地中海小岛的晨曦。



景色·体肤

Unity 引擎最近的 Demo 中展示了多源光照的惊人效果。请注意图中不同环境光线下的皮肤细致表现。网上还有妹子福利版本，值得一看。



景色·人头

《罗马 2：全面战争》在九月初正式上线。它是一款 PC 独占的策略战旗游戏，同时有宏伟的画面来表现波澜壮阔的即时战斗。这张截图中看起来像沙滩碎石一样的是一片密集的战盔。独特的截图角度给人一种身临其境，参加史诗战斗的感觉。想像一下，这一个个头盔下的每个士兵都有自己独特的表情。从大，到小，从宏观到细节，游戏用自己的方式还原了大型战争。



《Godus》是由曾经制作《地城守护者》、《上帝也疯狂》的设计师 Peter Molyneux 主导开发。玩家在其中扮演一位神，但不是唯一一位神，玩家必须不断征服新的土地来扩展自己的影响力，发展自己的文明，以挑战其他的文明和他们的神，游戏玩法类似于《黑与白》和《上帝也疯狂》。这款游戏在 10 月份还将会有针对移动平台的测试活动。鲜艳亮丽的画面和沙盒式的玩法是它的特色。



动作冒险游戏《兄弟：双子传说》玩法独特。玩家需要同时操纵两位主角。它的画面在建筑物、树木、风景上处理非常细致，风景绝对优美。但拉近了看阴影和抗锯齿等标准却并不浮夸，是低配置高效果的典范。

《逃生》是最近一款热门的恐怖游戏。它的最恐怖的地方在于你无法还手，只能逃跑。玩家在一个惊悚又美丽的世界里东躲西藏。优异的诡秘气氛和节奏优秀的惊吓令人防不胜防。虽然游戏任务并不出彩，但它的影音效果足以让人汗毛直立。游戏的一个特点就是带有夜视功能的摄像机，有些地方只能通过这台夜视仪摸索行走，而它照出的画面会让你希望自己没看见……为了不吓坏读者，这里只选用一张普普通通的截图，给大家感受一下气氛，更吓人的就不印在杂志上了。

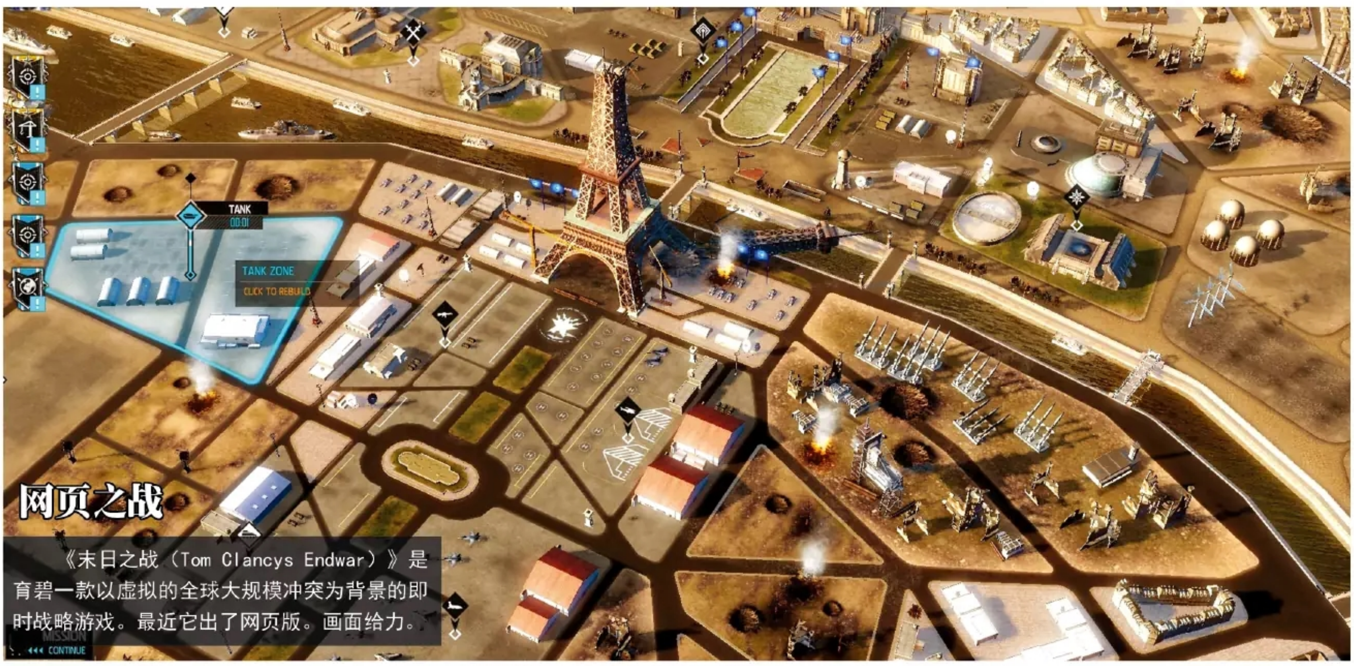


老古董



《致命冒险（Deadfall Adventures）》身上有很多标签，比如第一人称的神秘海域，FPS 版本印第安纳琼斯，枪版的古墓丽影等等。游戏使用虚幻 3 引擎打造，玩家在游戏中对抗自然和非自然的敌人，揭开邪恶的谜题，绕过致命的陷阱，最后发掘古老的宝藏。在画面风格上，这个游戏非常适合热爱考古的玩家。对各种木乃伊骷髅有爱的人也会觉得很亲切。除了枪以外，玩家还会用到手电筒、指南针、藏宝图等等有趣的道具。

网页之战



《末日之战（Tom Clancys Endwar）》是育碧一款以虚拟的全球大规模冲突为背景的即时战略游戏。最近它出了网页版。画面给力。

预备开跑



《消逝的光芒（Dying Light）》由《死亡岛》的开发公司 Techland 研发。它是一款第一人称僵尸跑酷游戏。游戏中会提供真实的昼夜循环，一旦进入夜幕，被感染者会变得狂暴，还会有强力的变异怪物出现。玩家只能在白天使用一些简易的工具艰难求生。最重要的，还是要比僵尸跑得更快。和一般的打僵尸游戏不同，这款游戏会需要玩家在多种建筑和环境下玩命儿飞奔，跳来跳去。同时开发商也提供了“变成僵尸”的 PVP 模式。游戏 14 年上市。

线条恐怖

《无尽梦魇》是一款风格奇特的独立游戏。据说制作人是在非常大的财务压力之下产生了制作灵感，所以游戏中会有一种从头到尾的沮丧的感觉。这款二维游戏致力于恐怖气氛的营造，有许多恐怖的谜题。玩家在游戏中需要自己判断什么是真实的什么是幻觉。虽然仅是一些线条画的画面，但从目前流露出的一些游戏截图来看，已经能感觉到一种阴森的错觉，差不多就像是看到精神病人的脑中图一样。

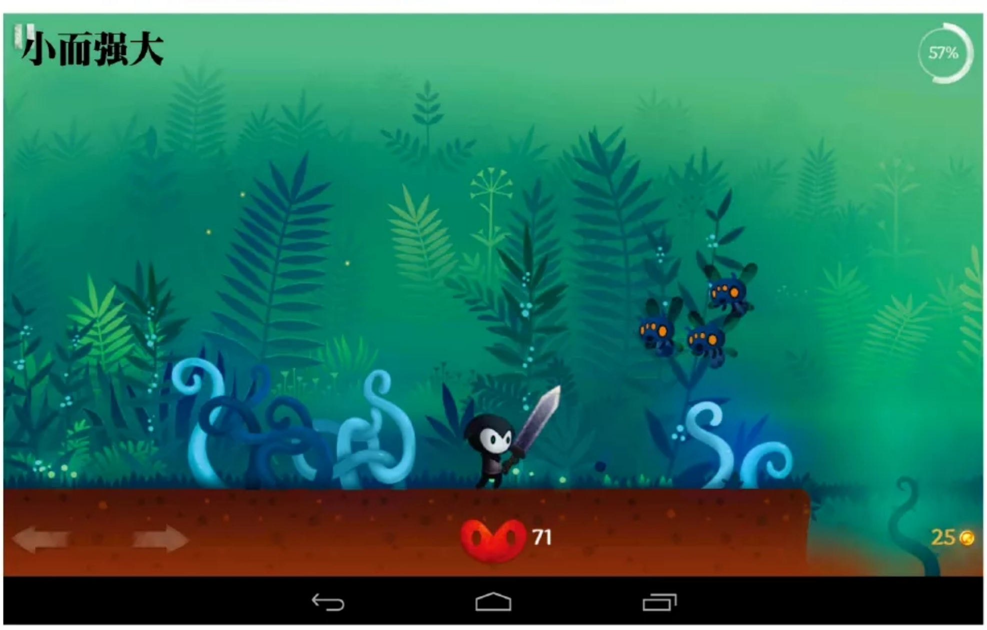


骑士之美

《堕落之王(Lords of the Fallen)》是由前《巫师 2》的高级制作人领军开发的第三人称动作 RPG。目前流出的游戏截图看起来画面绚丽场面宏大。



小而强大



著名独立工作室 Hexage 最近发布了一款名为《收割者：剑客传奇》的移动游戏。这款游戏属于典型的横版过关类型，画面效果优秀，动作流畅爽快，虽然游戏采用了偏向卡通风格的可爱调调，但音乐和打斗感搭配起来却很紧张刺激。细心的玩家也许已经看出来，这是一张安卓游戏在移动设备上的截图。在 1920*1200 的高分辨率下，一款动作 RPG 游戏能取得画面和流畅度的平衡，表明制作方的开发实力十分强大。

最终幻想 14 重生之境
新版测试五大看点

游戏关键字
跨平台 节操帝 经典 感动 欧美化
二次公测 全球公测不含中国 盛大代理你懂得



编：Samtown　美：grass

综合评分		
8.5	画面	
	音效	
	操作	
	系统	
	创意	

游戏评级		
9+	运营公司	盛大网络
	官方网站	http://ff.sdo.com
	目前状态	外服公测，国服即将封测

推荐人群：日韩唯美系 MMO 玩家，最终幻想系列忠粉，盛大永恒之塔的玩家也很适合。



阿汤叔

《最终幻想 14 重生之境》是由日本著名游戏商史克威尔艾尼克斯开发的大型 3D 奇幻类 MMPORPG。早在 2010 年的时候，游戏就已经进行过首测，但随后游戏即进入长达 3 年的回炉期。据称，回炉重做的原因主要基于两点，一是网游化模式和社交程度不高，无法被欧美甚至中国的玩家所接收，二是跨平台体验差，尤其是 PC 的移植受到 PS3 的诸多限制。3 年的时间一晃而过，阿汤叔的女儿都上幼儿园了……这款游戏终于在 8 月 27 日开学前宣布了国际服的公测。虽然游戏看起来与原版没有本质不同，但是基于之前两点问题的需求，新版《重生之境》可谓改动巨大，用开发商的话简述：就是为能够在多的平台上运行而设计的游戏。接下来，就请大家跟随大叔的视角来看一下新 FF14 究竟有哪些不同吧！

全新的画面引擎和 UI 操作

《重生之境》的引擎经过改进和进一步优化之后在配置要求不变的情况下提供了更出色的画面和光影特效，继承了最终幻想系列一贯的日式画风和清新大气的场面，明亮但又不会过于炫目，不论是白天还是黑夜都给人一种非常自然、阳关的感受。游戏在模型细节和纹理贴图上也是非常出色，比如地表植被、怪物皮肤绒毛的纹理都是经得起远近视角的考验。场景的整体布局的层次感给人一种错落有致的感觉，在表现远处深林幽深的时候，通过不同距离的深景表现和柔光淡化，画面的层次感表露无遗。但即便如此史克威尔公司仍表示游戏目前还不能与最新的 DirectX11 兼容，不过在新版上线后他们会将兼容 DX11 作为一个里程碑目标来对待，而届时游戏的画面效果也将再次提高。

而 UI 界面和操作方面的设定游戏将分为三大版本，首先与玩家见面的将会是 PC 和 PS3 版，游戏将根据键鼠和手柄的不同操作习惯为这两大平台的玩家定制方案。还有一个版本尚未公布，小编猜测很可能是目前火爆的移动平台版本哦。配图中表现的就是 PC 版全新的、更加简洁的 UI 界面，还解决了旧版响应过慢等问题。



可以看到 PC 界面变得更像 WOW


新引擎让法术更绚丽了



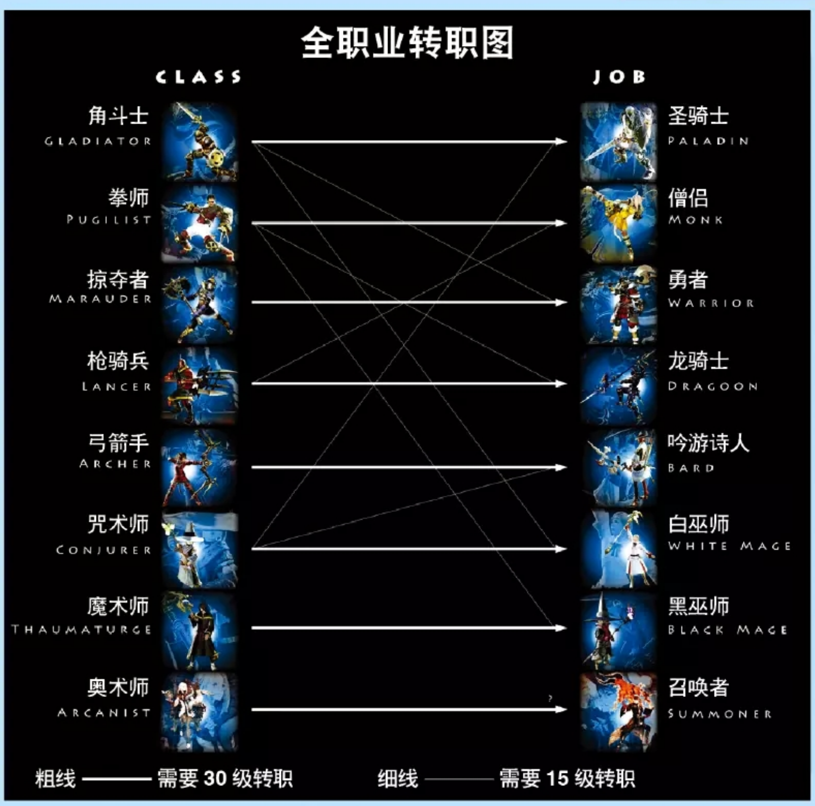

属性配点可以自行选择

五大种族 八大职业 自由混搭转职

新公测的游戏继承了单机系列的五个经典种族（人族，精灵，拉拉菲尔矮人，猫族，鲁迦族），能够满足各种外形口味的的人群，从性感到卖萌任你挑选，角色创建环节除了选择种族和外形外，还可以选择生日和守护星，守护星可以影响玩家的五行元素属性，在游戏后期打副本时候会有那么一点影响哦，守护星是永久的，千万别草率。

而职业在很多方面都经过了重新设计，初期我们可以接触到八大职业，包括角斗士、拳师、弓箭手、掠夺者、魔术师、枪骑兵、咒术师、奥术师等，都是单机系列里头非常经典职业设定。和常规 MMO 网游不同的是，在这个游戏里是没有角色等级的概念，只有每个职业的等级，比如我们现在的弓箭手，到了 15 级完成本职业所有任务后可以去其他职业的公会报名学习一个新职业，比如魔法师，这样我们就可以在 1 级魔法师和 15 级弓箭手之间切换，当我们的弓箭手到达 30 级，魔法师达 15 级的时候呢，就可以组合出一个新职业吟游诗人，同时使用两个职业的技能组合（详见全职业转职图）。


新版种族的男女性全开放了



注：随着战斗系统的改变，新版中不同职业不同技能的机制和玩法也会改变。


捏人画面，右下角就是守护星

玩家在练到 10 级之后就可以自由的加点了，相信熟悉日系游戏玩家们都相当的有亲切感，攻、防、敏、智随意加，可以创造许多变态职业来。但这个游戏里兵器库系统和转职系统仍然扮演重要角色，你要按装备和转职的需求来加点哦，否则后悔莫及，因为洗点什么的好像要用点卡哦！

回合制进化 锁定式即时战斗

《最终幻想 14》在最早 1.0 版本的时候还是非常具有单机特色的回合制战斗方式，到了这次重生版本公测，游戏策划们借鉴了西方网游的做法，在不改变回合制锁定目标的情况下，将范围战斗场景变为即时制，明显加快了战斗节奏，同时 WASD+1234 的操作也非常容易上手。

在早期阶段，技能之间有比较长的公共 CD，战斗过程略显单调，但在后期的话技能之间会形成各种连招的快速

衔接，可以比较轻松地连续释放技能。打击感上也算是同类锁定战斗游戏里比较出色的，玩家的动作会随着怪物位置而发生改变，比如怪物跳到空中后，我们角色也会抬头仰望。由于是锁定战斗，所以什么翻滚躲技能、树桩卡视野这种就不要多想了，但无脑站桩也是行不通的，许多怪物都会有红色提示的 AOE，还是需要玩家快速走位来躲避。





技能多了可以形成连击技



屠龙之战

欧美 MMO 玩法 守节操又要能赚钱

我们都知道日本人的高傲，他们的游戏也是如此，用我们现在的话来说就是“守节操”，宁可亏本停服，也不愿走中国特色的免费道具之路，《大航海时代 OL》《魔力宝贝》《信长的野望 OL》都是如此。这次似乎他们还是没有学乖，为了迎合全球高端 MMO 玩家的口味，同时也是借鉴国外成功收费游戏的经验，他们让研发人员去美服把《魔兽世界》《时空裂痕》等游戏统统玩了一遍。所以在这次重生公测版本里，我们可以从中看到非常浓厚的欧美 RPG 色彩，比如任务感叹号，奖励道具，阵营声望，团队副本等，基本上全盘西化和国际接轨了。但是，和国际接轨并不代表和中国接轨，到时候国服在盛大的怂恿下，谁知道会不会弄出一个游戏商城来哟！



进入战斗画面后角色会随机展位并自由移动

动态事件模式

说到了《时空裂痕》，就不得不说这次游戏变化最大的任务系统了。当疲劳系统被移除后，原版的常规任务已经不再是获取经验和金钱的主要途径，剧情任务变为更重要的环节，大部分的内容都是围绕剧情任务展开，加上支线剧情，基本上不会出现任务断档这种事。而新加入的“动态事件模式”就是完全借鉴了《时空裂痕》的裂痕入侵模式，这里称为“命运事件”，就是地图上那些紫色的点，可以让玩家聚集在一起杀怪升级，从而避免了抢怪的发生。前期的阶段好装备、好奖励都集中在这个模式里，等玩家到了 32 级后，才能进入副本和多人合作的内容，所以动态事件的重要性可想而知，它是玩家从新手到高手的重要过渡。











生产系统与公会社交绑定

改版后的生产系统与公会社交系统进行了绑定，主要是有了公会和更多朋友的帮助，那些看似困难的制造和采集将变得变得更加易于掌握，同时更加有趣。生产系职业需要我们在 10 级后完成初始职业的所有公会任务后，才能去生产系的对应公会学习。比如木匠公会、制皮公会等等。新创建的角色默认为战斗职业但玩家可以在游戏中在完成教程任务后转为采集制作职业。而官方还透露，这两大系统又和另一个新系统密切相关，那就是：房屋系统。只有高级的公会才能购买一块类似副本空间的土地，同时也只有高等级的生产力才能建造房屋、院子和其他功能性建筑。另外玩家可以购买、赢得或者制作装饰房子的材料和各种物品，当然房屋系统不会和《重生之境》一起上线，玩家可期待在之后的补丁中见到该系统。







达芬奇

■编：小P羊　■美：grass

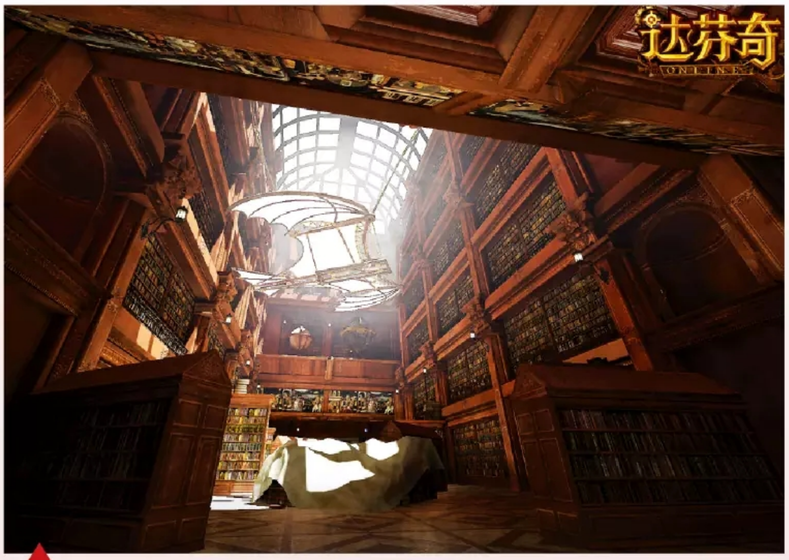
游戏类型 第一人称射击　运营公司 搜狐畅游　开发公司 韩国 BRIDEA　官方网站 dfq.changyou.com

也许你已经玩过了 CS、穿越火线、COD 等战争题材的射击游戏，或者已经厌倦了传统的飞机坦克大战，那么射击 2.0《达芬奇》你一定不能错过了。这款由韩国 BRIDEA 公司研发，搜狐畅游负责全球独家代理的射击网游新作，采用虚幻 3 引擎打造。本期就让我们来看看这款多人射击网游的独特之处。

游戏以 16 世纪为舞台

《达芬奇》的背景故事并非发生在某次世界大战期间，也没有采用人类大战异形的穿越题材设定。该作将带你回到欧洲 16 世纪的文艺复兴时期。

历史上的 16 世纪，是一个冷热兵器共存，宫廷军与圣教军激烈冲突的时代，游戏为了表现背景特点，设计了与现有 FPS 游戏有别的对战法则和多种竞技模式，玩家可以在充满竞技场风格的场景中，为保卫和争夺达芬奇留下的惊天机密与宝藏展开厮杀。



充满 16 世界风貌的场景原画

射击 2.0 的激情体验

如果把一度掀起射击热潮的 CS 和之后各种跟风换皮的射击游戏产品称为射击 1.0 游戏，那么脱胎于 CS 的 FPS 游戏都可以称之为射击 2.0 网游。而这些游戏普遍具有以下几个特点，包括：由次世代引擎打造的画面、丰满的世界观设定、突破 AK47、M4 的射击体验以及融入 RPG、ACT、AVG 等元素的玩法设定。



舞女刺客角色

还原中世纪风貌

就画面而言，《达芬奇》已经达到射击 2.0 的要求，虚幻 3 引擎打造的立体战斗有别于 CS 的小方盒世界，为玩家营造了一个更大更真实的舞台。游戏的视网膜效果技术能够模拟人体视网膜在不同环境下的视觉效果，炮弹爆炸产生的空气扭曲、角色受到攻击后的大脑充血，光暗交替下的视觉刺激等都得到了完美还原。

在地图设计上，《达芬奇》还原了 16 世纪的风貌，每一张游戏地图都基于真实存在的城市和建筑所做。例如游戏中的米兰工作室地图，就和列奥纳多·达·芬奇在 31 岁时的经历有关，达芬奇曾在 1482 年离开故乡佛罗伦萨来到米兰，并受米兰公爵委托建造史上最大的青铜马雕像。但为了抵抗法国查理斯八世入侵，达芬奇最终不得不将所有的金属都用来打造武器，而游戏却完成了达芬奇的夙愿，玩家不仅能一睹史上最大青铜马雕塑的全貌，还能像中世纪的骑士一样，站立在马背上奋力厮杀。





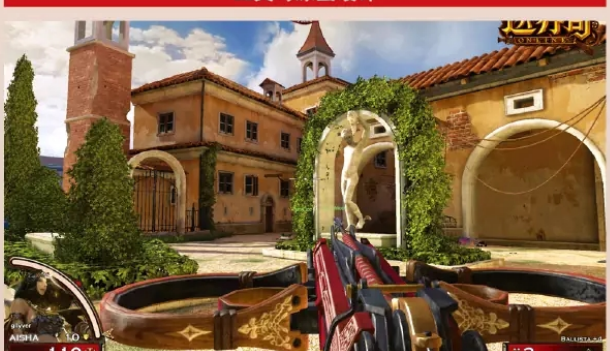
巨大的青铜马

独特的武器体系

游戏中的武器分为 4 大类：火枪系列、弓弩系列、威力巨大的特殊武器以及铁锤为主的近战武器。其中，火枪系列以双管枪为代表。双管枪每次可以发射两颗子弹，横向排列的两个枪管能最大化射击接触面积，拥有超强的突击能力；弓弩系列以三叉弩（游戏中名为特兹）为代表，这种一次可发射 3 支箭矢的狙击利器在早期战争中发挥了巨大的作用，飞蝗般扑向敌人的箭矢往往能给对手造成可怕的伤亡数字，而且即使距离对手较远也能有可观的击杀率；手持加农炮和弹射炮（游戏中分别名为卡纳普塔和提丰）作为特殊武器系列中的代表，拥有射程远和可越过掩体的抛物线弹道设计，堪称加农炮与投石器的有机结合。卡纳普塔在保留投石器抛物线发射轨迹的基础上，融合了加农炮发射速度快、炮弹威力大的特点。操作得当的话，一个完美的抛物线就能将周围 5 米内的敌人全部秒杀；提丰则具备出色的连射性。同时，弹射炮还改变了子弹只能一条直线攻击的情况，从波纹管中喷射出的钢珠遇到障碍物后能以同样大小的折射角反弹，再次接触障碍时才会产生致死的爆炸；铁锤作为最后的攻击手段在游戏中可以通过 Shift 键或数字“4”切换，手持铁锤时玩家的移动速度会增加 50%。游戏中采用了真实受力反馈系统，使用铁锤从不同角度攻击，被击杀者均会产生不同的落地方向。



三叉弩原画设计



华丽的弩弓

透过武器设定不难看出，《达芬奇》在武器方面已经做出了很多改变，传统 FPS 中的狙击枪、AK47 等武器在游戏中也都得到了保留，其性能也有了一定提升。同时还增加了许多传统游戏中所没有的武器和设定，为快节奏的战场带来更为爽快、野蛮的感官刺激。



拥有抛物线弹道的弹射炮

跨界融合的 FPS

快速加入战斗，0 延迟满状态复活作为《达芬奇》的特色内容，为玩家省略掉了所有闹心的等待时间。游戏中所有武器的弹夹容量都增大了 80%-120%，避免了传统射击网游子弹少，打起来不够爽快的体验。与此同时，《达芬奇》采用了经典 FPS《雷神之锤》的吃补给模式，资源点能够提供充足的弹药补给，但也是双方必争之地，随时的争夺让游戏节奏不会有片刻的停歇，无限的弹药补给成为整盘战斗制胜的关键因素。另外，游戏还大量使用了“高空跳跃”跳板，居高临下更能让玩家快速准确地寻找和打击敌人，而且弹跳中也能射击，正如《刺客信条》飞檐走壁般刺杀的爽快。



战斗场景似乎很开阔



室内战斗场景

《达芬奇》也是 RPG、ACT 跨界融合的 FPS，其跨界融合主要体现在游戏的模式中。游戏中的夺旗模式下，玩家通过抢夺对方营地的卷轴，送还到己方营地就能获得积分，最先达到规定分数方即可获得胜利。占领模式则需要玩家占领地图上的特定地点，累积 5 分钟才能判定为获胜。游戏中经常出现变数，掌握好机会，即使面对资源强大的对手也有一击制胜的翻盘可能。



新天龙八部

■编：小 P 羊　■美：grass

游戏类型 武侠角色扮演　运营公司 搜狐畅游　开发公司 搜狐畅游
官方网站 xtl.changyou.com

就在最近，搜狐畅游公布了旗下武侠大作《新天龙八部》的最新门派——唐门，并为这一门派赋予了玄毒双修的名号。作为《新天龙八部》最新门派，唐门成为了不少玩家的“新宠”，一些有幸参与了《新天龙八部》内测的朋友或许已经看到了唐门作为远攻刺客的犀利，不过相信还有很多玩家并不了解这个神秘的蜀中新贵。作为一个玄毒双修的门派，唐门究竟带来了哪些全新的玩法，本期就让我们一起来看！

特色一：玄毒双属性

说到唐门，许多玩家都认定唐门必然是一个毒属性攻击的门派，然而《新天龙八部》的策划团队却将唐门设计为玄毒双修门派。从内测玩家的体验来看，唐门的玄属性加成效果是高于毒属性的。也就是说，相同属性下，玄唐门会比毒唐门攻击高。大家都知道《新天龙八部》中的主流抗性是冰、火、毒三种，选择玄抗的玩家非常少，随着游戏公测，新门派唐门加入江湖，以玄属性见长的唐门势必成为热门门派之一。

在唐门 26 个门派技能中，仅有 2 个增强属性攻击的技能，而这两个技能均能提升玄属性的攻击。因此，如果你想成为一个厉害的唐门，对玄属性的追求当然少不了。不过副属性也要有所修习，这样可以大幅度提升自身的伤害数值。





实际游戏场景



唐门弟子深谙暗杀之术

特色二：远攻刺客

在《新天龙八部》中，唐门被定位为“远攻刺客”。熟悉金庸武侠名著改编游戏——《天龙八部》系列作品的玩家们都知道，天山派是当之无愧的刺客鼻祖（近身刺客），那么唐门又要如何演绎“远攻刺客”呢？这里首先让我们来看看近、远攻刺客的差异。在大部分人看来，刺客应该是擅长近身肉搏，身形有如鬼魅，往往在不经意间取敌性命的存在。虽然刺客拥有出色的战斗爆发力，但是并不擅长应付持久战，往往一击不成只能继续潜行，找准时机再次发起进攻。因此，速度对于刺客来说非常重要。作为远攻刺客，唐门的灵活机动性非常高，一招“纵马驰骋”在为角色带来瞬移能力的同时，还可以增加角色自身的移动速度，这就大大增强了唐门在战场上的存活能力。

谈到刺客的攻击爆发性，以远攻见长的唐门又有怎样的战斗爆发力呢？这里要说明的是，唐门属于内功门派，可以这么说，唐门的内功加成直逼武当。在这个外防偏高，内防偏低的时代，内功门派的攻击力是不容小觑的。同时，唐门的技能也以增加



唐门门派高级坐骑

直接伤害为多，技能“盲点射击”更是可以按照百分比提升自身伤害。这样一个爆发性极强的远攻刺客，足以让许多人闻风丧胆了。



唐家堡原画





游戏角色刻画的更细腻了

特色三：碾压式PK

看完了唐门的门派定位和门派属性，再来看一看唐门的PK技巧吧！作为刺客门派，唐门弟子在进攻时应该以快、准、狠三字为要诀。要是能够一击必杀当然最好不过。此外，在面对不同门派的对手时，唐门弟子也应该有不同的打法。

面对可以回复自身血量，但是攻击力非常有限的峨嵋派，和其进行持久战当然不是明智之举。其实，只要你防住了峨嵋的“月落西山”，相信秒杀对手并不是一桩难事；当你面对同为高内功，玄属性的武当派时，唐门弟子则应该灵活地运用神佑、驱邪避灾等净化类技能，防止被武当连控。接着，就可以利用武当防低血少的劣势，成功将其秒杀；那么在面对星宿、天龙、逍遥派时该怎么办呢？这时候，唐门弟子应该发挥本门技能以命搏命的打法，用高输出弥补防御的不足，用灵活的身法，躲避对手的攻击；至于面对丐帮、明教、天山、慕容这类高爆发的近攻门派，唐门弟子就可以抓住自身远攻的优势，利用距离战、放风筝的打法，让对手还未摸着你的衣角，便已铩羽而归；面对攻低，但血厚防高的少林派时，唐门弟子可以放弃身法上的优势，尽量用高攻击尽快结束战斗。



关公庙还是比武擂台？

唐门的玩法当然不止这么多，除了有PVP的竞技类玩法外，许多有趣的小任务，轻松休闲的门派玩法，也成了唐门弟子的必修课。想要亲身体验唐门玩法的玩家，快点加入《新天龙八部》公测大队的行列中吧！

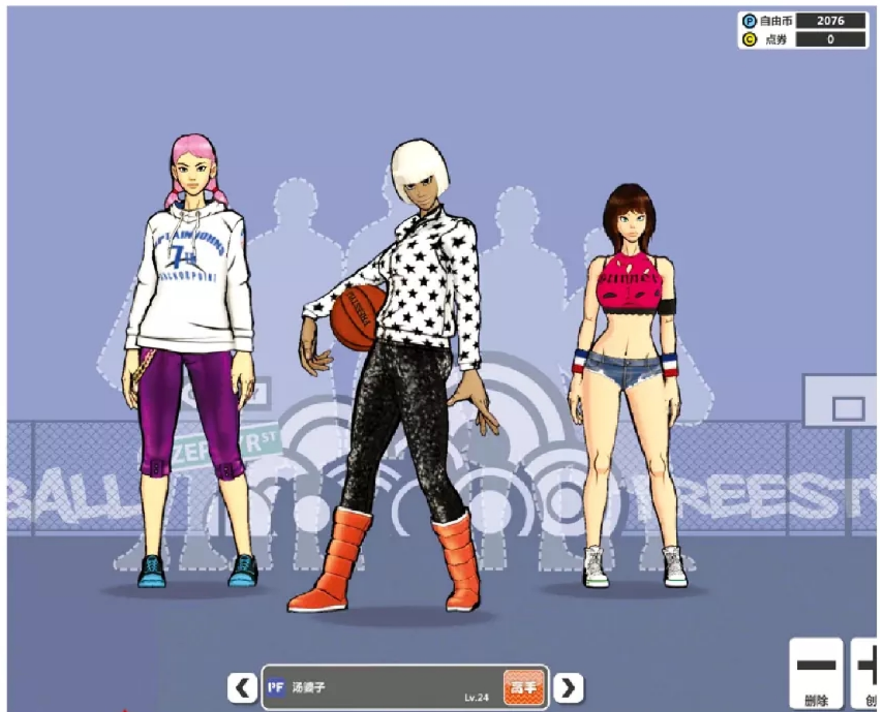


自由篮球

■编：小p羊　■美：grass

游戏类型 休闲竞技　运营公司 世纪天成
官方网站 fs2.tiancity.com　开发公司 韩国 JCE

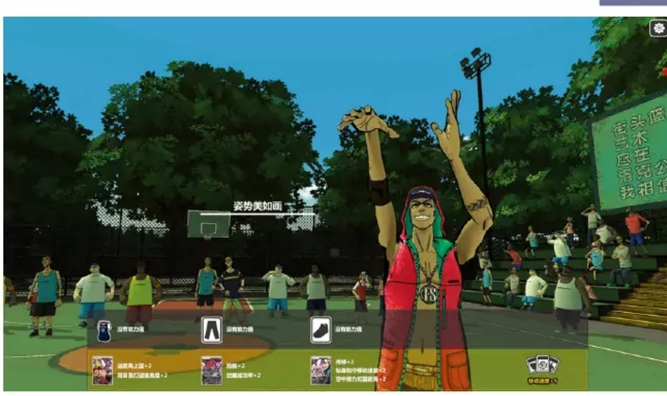
2009年的《街头篮球》一度在玩家间掀起一股休闲竞技的热潮，相信曾玩过这款游戏的朋友一定还记得该作浓郁的嘻哈风格。就在去年年末，世纪天成宣布其获得了《街头篮球》的正统续作——《自由篮球（FreeStyle2）》的代理权，而这款以美式街头篮球为背景的作品也在今年8月进行了国内首测，那么据称是《街头篮球》进化版的《自由篮球》又有哪些特色呢？本期就让我们一同来看。



可选角色中有不少妹子造型

画面充满嘻哈文化

和前作相同，《自由篮球》依然为玩家们带来了充满嘻哈风格的游戏舞台。该作除了通过各类角色文身以及涂鸦元素来渲染3V3篮球的文化特征以外，还特别邀请了知名嘻哈乐队为游戏打造配乐。在电子舞曲的伴随下，玩家在篮球场上的各种身体对抗，像是晃倒对手、飞跃扣篮、盖帽封杀也平添了一股文艺气息，而本作的画面风格也依然采用了3D建模，卡通贴图的设定。值得一提的是，《自由篮球》采用了和“仙5”、“真人快打”相同的图像引擎——升级版的Renderware引擎，由于这款引擎拥有出色的骨骼表现，这使得《自由篮球》在角色的动态表现上有了更加流畅、自然的效果。另外，本作最高支持1920X1080的分辨率，为此，游戏画面较之前作有了大幅度的提升。



游戏不乏各类有型的角色装饰



扣篮

职业为配合设计

有别于NBA系列这种由玩家控制整支队伍的作品，玩家在《自由篮球》中只能控制场上的一名球员进行比赛，所以和其他玩家配合、协作就成为比赛获胜的关键。值得一提的是，这款游戏也有职业设定，甚至还能同MMORPG中的法师、战士、肉坦等形象一一对应。

《自由篮球》目前公布了五个职业，包括：控球后卫（PG）、得分后卫（SG）、小前锋（SF）、大前锋（PF）以及中锋（C）。这里也简单介绍下五个职业的不同特色。

控球后卫 这一职业极其擅长带球过人，并拥有游戏中最快的移动速

度和抢断能力，堪称球场中的助攻大师。选择这个位置的玩家需要有较强的全场组织意识和清晰的传球思路。

得分后卫 类似《灌篮高手》中三井寿的存在，是游走在三分线外的远投手。有别于 PG，SG 并不是一个传球助攻型职业，他们主要依靠闪电般的出手速度从三分线外发动远距离攻击。不过从首测的表现来看，选择 SG 的玩家却相对较少。

小前锋 在首测中最受玩家青睐的 SF，堪称《自由篮球》中的全能战士。这个职业的一大特点是其传球、控球、速度、力量以及弹跳能力都非常均衡，这使得 SF 可以担任从外线到内线的各种进攻、防守位置。不过 SF 也是游戏中操作难度最高的一个职业，而且经常要直面对手多名球员的协防。

大前锋 PF 拥有最强的身体力量、爆发力以及弹跳能力。这一职业擅长包括转身飞扣、战斧式灌篮等各种灌篮神技，而在内场防守时，PF 又能协助中锋争夺篮板，无怪乎他会成为另一个热门职业。

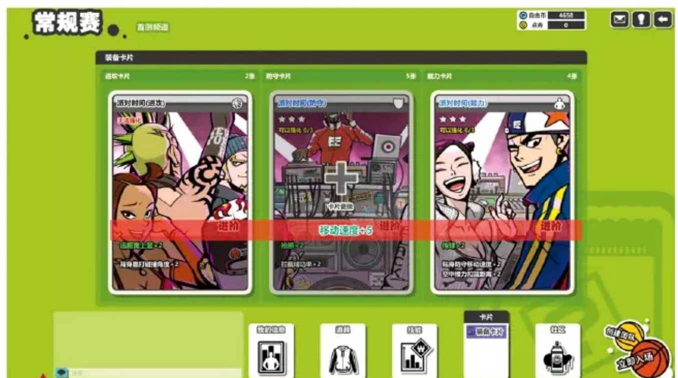
中锋 拥有“盖火锅”神技的中锋主要依靠其强横的身体阻挡一切冲击篮下的对手，堪称《自由篮球》中最受玩家尊重的职业。除了防守再防守，中锋大汉偶尔也能客串一下篮下的攻击型角色，让球队的战术更加丰富。



远距离 3 分球



游戏技能界面



用来强化进攻、防守能力的卡片

操作简单也能搓招

在操作方面，主要依赖键盘控制的《自由篮球》拥有轻松易上手的操作热键，玩家只需通过 WASD 就能控制角色完成投篮、防守、传球等基本操作。同时，游戏在操作上还融入了格斗游戏的搓招设计，当你按照一定的节奏并连续输出热键后，就可以实现诸如“虚晃突破”、“背打转身后撤”等观赏性十足的花样动作。此外，这款游戏还拥有各种与职业相对应的技能，譬如前文提到的灌篮便是《自由篮球》中成功率最高且最受玩家偏爱的一个攻击技能。

在场上与对手较量的时候，还要特别注意命中值的设定。游戏中，当玩家处于一对一被防守的情况时，你的命中值能量条会有所下降，玩家需要运用战术和配合（譬如高空传球，带球跑动）来营造合适的出手时机，以此提高命中率。

D 键作为防守盖帽、攻击投篮、施展技能的泛用功能按键，在首测期间被玩家使用了 14978652 次，成为《自由篮球》中最受玩家钟爱的热键。

最后还要一提的是《自由篮球》的游戏模式，本作的组队模式和前作十分接近，不过在等待对手的时候，玩家们可以先在游戏的等待场——一个空闲球场中进行比赛前的试玩磨合。利用这个机会，你可以先摸摸底，看看自己是不是抱到了大腿或被坑爹。而每局比赛结束后，游戏还会评选最佳选手并送出各种成就奖励，运气好，说不定就能获得附加属性和技能加成的高级卡片啦！



等待房间



NPC 一起冲上来庆祝胜利



零世界

编：Samtown 美：grass

游戏类型 3D 武侠角色扮演 运营公司 盛大网络 开发公司 数龙科技
官方网站 wz.sdo.com

一款游戏做五年？这在快节奏的当下，也许太过奢侈。但就有这样一个团队，愿意五年磨一剑，只为圆一梦！盛大游戏 2013 年压轴大作《零世界》，倾漫漫五年之时、举全球顶级团队之力、斥逾亿之资，只为玩家呈献一款精品之作！为您揭秘那拼搏创新的五年历程，启程——突破——联盟——荣耀——出击，《零世界》创世之旅震撼开启！



2009 年 启程，破旧立新

网络游戏虽拥有不同的背景、题材和内容，但它看似大千世界的背后，往往却是同样的主题。当一味杀怪、升级、收集、副本的强烈雷同感已经让越来越多玩家审美疲劳的时候，游戏开发者也在试图打破这一瓶颈。2009 年 1 月，盛大游戏确立研发开放式 MMO 研发计划，要知道在当时，这种理念只有世界顶级娱乐供应商才敢于触碰，甚至最早定义它的索尼，都没有真实实现开放式这一预期。不过，盛大却启程了。1 月提出计划，2 月正式立项，6 月开始引擎研发，9 月就启动了底层搭建……破旧立新需要的是勇气，对于 2009 年的盛大游戏而言，精英全部抽调该项目，为的就是打破产业“魔咒”！





2010 年 突破，光芒乍现

2010 年，是玩家开始首次接触《零世界》这个项目的开端。还记得那个公开下载的测试视频捕捉 DEMO 吗？玩家可以通过视频头，直接时时录制虚拟角色的动作和表情，或许那时不少人还会觉得盛大游戏为何“闲的”开发这种“玩具”，但你知道吗？这种技术当时只有《阿凡达》电影剧组才应用过，学名叫“同源动作捕捉”。而盛大游戏不仅为《零世界》开发了同源动作捕捉，还研发成功了同源场景替换，虽然该功能没有公开，但能够直接变化视频录制用户的背景环境，也是令一些受邀测试人员颇为惊讶。

不仅如此，在这一年，《零世界》项目突破了数个世界第一，成绩斐然同时，影响了世界游戏产业研发人员对国人技术的审视态度。在 2010 年，《零世界》突破全球首个创世编辑器，实现双世界结构，完成第三代图形处理引擎，提出双职业玩法，实现 ADB 受击反馈系统，率先将当时的云计算技术成功应用游戏。这绝对是光芒乍现的一年，当《零世界》项目名称首次被对外宣布之后，北美著名 MMO 网站第一时间上榜，给予高达 9.6 的期待评分，或许很多玩家还在挑选着国内优秀的代理产品选择体验，但当时在国外，由中国人开发的开放式游戏，已经成为了老外的期待。



2011 年 联盟，国际品质

2011 年，国内第一批成熟的游戏玩家，开始关注到《零世界》具有的无限能量。但对于早已十多年如出一辙的产业模式，《零世界》在海外引起的关注，甚至高于没有正式开始产品传播的国内市场。得到世界的认可，并没有让盛大游戏因此骄傲，项目依然如期推进，没有任何提前或抢势公布的念头。

在这一年，《零世界》荣获 CGDA 最佳美术设计大奖等多项顶级荣誉，5 月得到国际知名游戏开发企业 EA 和暴雪一线研发成员的加盟。正是由于其凭借开放式的理念，由中国牵头，将全世界具有创新和开创梦想的精英们，聚首到了一起。同年 10 月，《零世界》首次参加第九届网博会，全新的理念和游戏表现形式，引起游戏产业关注的同时，更让传统媒体为之惊艳。央视新闻给予了报道，很多网民惊呼，这简直如同《黑客帝国》一样，现实又向科幻故事的预期那样迈进了一步。11 月，《最终幻想》音乐之父崎元仁加盟，《零世界》由此年真正形成了国际化团队阵容，精英荟萃堪称研发之最。

2012 年 荣耀，大作将成

2012 年，《零世界》陆续发布游戏核心理念和相关创新内容，游戏关注度迅速提高，全新的理念刺激着当时的国内产业，瞬间占领了舆论高地。3 月即成为 CGWR 最期待网络游戏，12 月如期斩获国内最高研发荣誉“金翎奖”。在完成了结构的铺设以后，《零世界》于 2012 年 5 月开始构建母世界，11 月旗舰测试，让首度可以在双世界系统中玩到常规内容、又可自创宏伟世界的体验用户们，高呼一个新时代即将开启！

对于期待《零世界》的朋友来说，2012 年已经进入了第四个年头，期待已经难以溢于言表，旗舰测试更是让《零世界》凭借口碑，成为万众期待的次世代产品。由 2009 年项目立项，至 2012 年 11 月首次小规模测试，《零世界》凭借领先的概念和精英化的国际团队阵容，成为首个未经任何测试，就已夺得历年三十余项游戏大奖的产品。媒体好评如潮，玩家期待爆棚。终于不再让游戏玩着你，掌握最高权限，创造世界等成为玩家们因为《零世界》而具备的新思潮，这是动力，也是魅力，作为娱乐产品，你向往的自由已经等待多久了？大作将成！是该解放的时刻了！



2013 年 出击，创世公测

2013 年，玩家会不约而同的发问：“《零世界》也该来了吧？”，已经历经四年的拼搏，终于到了由玩家检测测次世代游戏魅力的时刻。这一年，从 3 月精英玩家先锋测试，到 4 月首次内测，再到 7 月开放测试，《零世界》将母世界中的创新系统，逐步开放展现在玩家面前。

武魂所带来的双职业创新，丰富的养成和发展模式，成为玩家最喜欢的创新系统之一。绝学系统、轻功系统，让所有人对《零世界》的感触是，即便作为一个常规的 3DMMO 网络游戏，都不输任何一款大作。更何况，《零世界》杀手锏，子世界的创世功能，早已让越来越熟悉它结构的玩家按捺不住期待的心情。终于，创世玩法不断公布，创世女神团组建开始。“自由世界等你创造”，“从零开始创造一切”的主题不断出现在媒体字眼当中，盛大从 CEO 至各工作室 BOSS 齐亮相祝贺，时间直指 9 月 6 日，这一跨时代产品公测的日子，由此终于降临了！出击！创世公测！享受吧！由此开始！



创世公测火爆 有几款游戏敢做五年？



编：Samtown　美：grass



游戏类型	2D 东方奇幻角色扮演	运营公司	盛大网络
目前状态	新版本火爆公测		
官方网站	mir2.sdo.com		

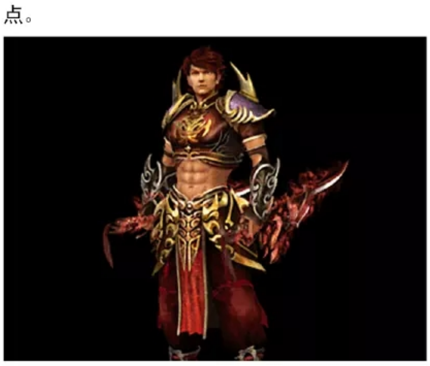
在传奇来到中国的第 13 个年头，在 13 周年庆即将拉开帷幕之际，由盛大游戏代理运营的《热血传奇》即将迎来史上最大规模的一次更新——新画面、新职业以及更多的改变，都等着亿万热血玩家亲自前来探索。

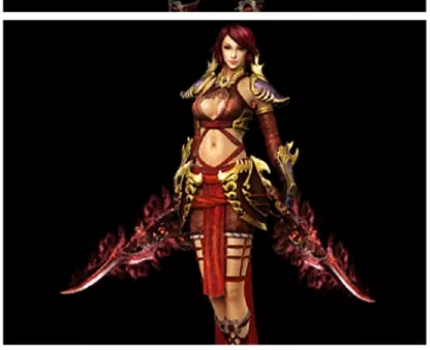
画面升级后，亮丽的人物造型、精致的游戏界面、绚丽的技能特效都将让玩家目眩神驰，而同时神秘的第四职业“刺客”也将登场，从而改变了传统由战士、道士和法师组成的铁三角！刺客身姿矫健，动作敏捷；他们技能强大，特效绚丽；他们造型新颖，装备华丽！他们是黑夜中的精灵，更是悄无声息的杀手！他们惯于利用黑暗隐藏自己，默不作声地接近敌人，瞬间爆发出制敌死命的破坏力！

刺客 背景篇

传说，刺客是冷酷而孤独的。曾经只习惯于独自作战的他们，在回归玛法大陆的那一刻起，面临的最大挑战不是汹涌的半兽人，也不是隐藏在暗影中的强敌，而是自己。如何与其他三职业和谐相处将是所有刺客第一时间要解决的问题。他们是拥有着高攻速的爆发型职业，并且也拥有所有刺客独有的突袭能力与高速移动能力。除此之外，刺客在成长的过程中，其本身的攻击特点也在发生改变。

作为一个新角色，他需要拥有超高的爆发力快速解决敌人保护自己；而当他成长为一个有生存能力的少年时，这个强者生存弱者淘汰的世界让他们变得更加冷酷与冷血。他们不会放过任何一个敌人，在敌人逃跑时会使用各项技能追杀敌人；当他成长为一个真正的强者时，他将完全体现刺客的高攻速，强爆发的职业特点。





刺客 技能篇

与其他职业相比，刺客更显神秘，他们杀人于无形，喜爱藏于阴影之中，与黑暗为伴。刺客的残忍与冷漠使人畏惧，天生的杀手非刺客莫属！在一步步的成长过程中，刺客经过越来越多的战斗与磨炼，变得越来越强大，他们的被动技能常常具有惊人的爆发力与伤害能力。而当学会龙神技能后，则可以血换伤害，爆发强大的杀伤力，无论单打还是群斗，刺客绝不是一个好对付的角色。

主动技能

潜行：顾名思义秘密行动，不被别人觉察、释放这个技能的时候周围会产生一个防护膜。刺客可以在战场中游刃有余，潜行术冷却时间 28 秒。使用“潜行”，刺客可以神不知鬼不觉的出现在敌人身后，给予敌人毫无防备的致命一击。

致残毒药：一种极其恐怖的烈性毒药，会在短时间内大幅度降低敌人的体能，这个技能将刺客的偷袭本领发挥的淋漓尽致。刺客喜爱将毒药附于双刃之上，哪怕只是一个细小的伤口，因为毒药的关系，也可持久的折磨敌人并在敌人脆弱时给予致命一击。

旋风腿：弹开左前，右前，正前方敌人数格，并对敌人造成一定程度的伤害。这个技能对刺客逃生或者是遭到众人围攻后的自救起到了鬼使神差般的效果。它不仅可以将敌人弹飞，并





且会对敌人造成一定的攻击伤害，为自己下一步打算缓冲了一定的时间，可见次技真不一般。

鬼灵步：瞬间移动到 5 格以外的指定位置。和法师的“瞬间转移”有所不同，法师的“瞬间转移”释放后是无目的无明确位置的转移，而刺客的“鬼灵步”则是有目的的转移，不过法师的技能移动范围较大，路程较远，而刺客的这个技能则只能在近身，总体来说两个技能各有千秋。

冷酷：主动使用后，下次攻击必定触发暴击术和炎龙破。这项技能只要释放后，对刺客的刺杀能力可以说是提高了一个崭新的高度。使对手无不望风丧胆。

被动技能

暴击术：普通攻击后有可能触发，触发后会对对手造成大量的伤害。刺客对一遍目标下手后一定是一击必杀。这个技能对刺客的进攻手段诠释的完美无缺。作为被动技能在 PK 中作用很大。是刺客行走玛法大陆学会的第一个技能，刺客成长到 7 级时就可学会 L1 暴击术！10 级时可学会 L2 暴击术，13 级时可学会 L3 暴击术！

炎龙破：“暴击术”后有可能触发，触发后对前方数格造成大量的伤害。这个技能也是一项被动技能，是在触发暴击术以后才有可能出现，并且这个技能并不是单一的攻击一人，而是大范围的攻击。可见这个技能为刺客行动作战锦上添花，如虎添翼，让人不得不佩服刺客的个人作战能力。

火镰狂舞：炎龙波后可能触发，触发后对左、左前、正前、右前、右 5 个方向的敌人造成大量伤害。是刺客群攻的重要技能之一，也是能带来大量伤害值的被动技能。

精准术：被动的增加人物的精确。千万别小看这个技能，不论在一般战斗或者是行刺任务的时候，这个技能对攻击目标大大提高了成功率。俗话说得好，凡事没准度，在大的本领都是白搭。可想而知，准确术这个技能对刺客是多么的重要。刺客在 23 级时即可学会 LV1“精准术”，在 26 级时可学会 LV2“精准术”，在 29 级时可学会 LV3“精准术”！

刺客 装备篇

刺客这一职业虽然刚刚出现在玛法大陆上，他们独有的装备却早已准备齐全，独特的双手武器雕刻精美，刀刃更是锋利无比，从王者、天龙到主宰套装，乃至限时限量发售的周年纪念版装备，以及熔炼后的形态都是闪耀夺目令人惊叹。

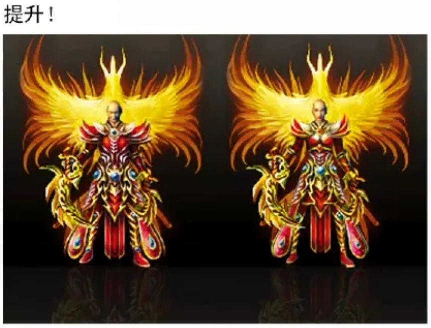
寒芒 传奇

经过熔炼的传奇装备比原版套装颜色更加鲜艳，青铜色的胸甲、肩甲与手上的绿色双刃形成了鲜明对比。除此之外，寒芒？传奇的属性也将比原版的进一步增加，刺客的攻击、防御等能力都将更大幅度的提升。



天成 传奇

真金不怕火炼，天成？传奇套装属于传奇套装中的最高级别。整套装备都以黄金打造而成，金光闪闪。黄金而铸的刺客独特双刃也将更加坚韧，不易摧毁。身穿天成？传奇套装，人物造型将更加靓丽无比，刺客属性也将全面提升！



皓天 天成

黄金永远象征着尊贵与无上的荣耀，与青铜级、落星级装备相比，身着天成级的黄金的刺客更加的贵气逼人。他们不再是只着简单衣甲的杀手，更是受万人仰望的强者。



神龙套装 真龙套装

作为龙年纪念版装备，神龙装备更显高端大气，武器造型更是经过精细雕琢！羽翼及双刃的特效耀人夺目，只看造型就已知是极好的装备。刺客身穿神龙套装并手持神龙双刃实力将大大提升，所向披靡。真龙套装是神龙套装的升级版，造型上极其相似，但其属性相比神龙将提升到更高的档次，身穿真龙套装的刺客攻击以及防御能力也将更加强大。



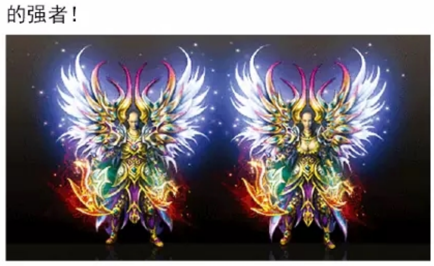
神蛇套装

作为蛇年纪念版套装，神蛇套装羽翼造型极其柔软，配上紫色的光芒特效更显神秘。手持神蛇双刃的刺客让人畏惧，那惊人的爆发力与攻击速度都已隐藏于这一身神蛇套装之中。



热血套装

热血套装可谓是《热血传奇》中的顶级装备了，光是造型以及特效就以令人心生向往。彩色的羽翼被淡淡的白光包裹，绚丽却又不张扬！闪烁着红光的双刃更是令人敬畏有加！身穿热血套装的刺客足可成为玛法大陆上强者中的强者！



刺客 PK 篇

尝试与他人 PK，过程中第一感觉是这职业的攻击速度快，攻击频率高，移动速度快，普通攻伤害能力有限，但绝对不能小看其战斗力，要是带上冷酷和毒物的话，在穿着传奇套的前提大约能爆击 4000 点血，当时 150 级的道也就 4000 多点血，这意味着他有机会秒杀法师。打怪可能会有点吃力，没有持久攻击力。当自己受到危险时，可以一个“鬼灵步”，紧随一个“潜行”，基本可以逃出屏幕之外，150 级的刺客一共 5000 多点血，比道士高 1000 左右，防也比道士高，要是加上护身戒指和麻痹戒指的话，能力真的很吓人。



而操作方面延续了传奇的风格，那就是简单操作，攻击粗暴。刺客技能除潜行，鬼灵步，冷酷几个主动技能外，其他技能基本是被动技能。像合击，连击都是熟键。对于玩惯了其他职业玩家来说，上手不难。在测试中可以发现，刺客操作起来有三大特点：

第一：爆发力强，刺客会在短时间内爆发出惊人的战斗力给敌人毁灭性的打击。

第二：机动性强，刺客可以说在千军万马之中取上将首级后仍然可以游刃有余的逃生，这是其他三个职业不能比拟的。

第三：宁可玉碎，不为瓦全，刺客可以在燃烧自己生命力的前提下来增强自身的破坏力来给予敌人最后一次沉痛打击，这种魄力相信会使任何敌人都后怕。





热血仍在，传奇不老。
盛世新篇，气象万千。

编：Samtown　美：grass



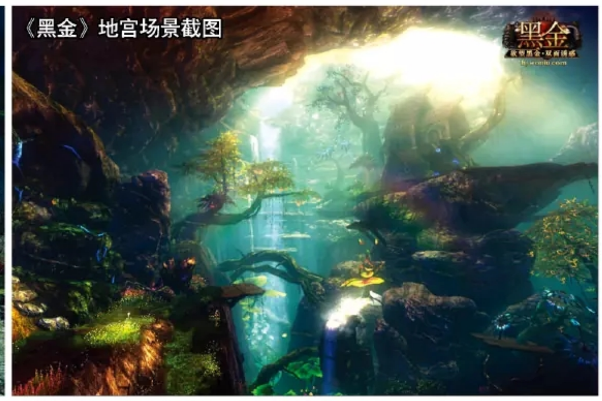
致敬上古卷轴 5 黑金 推地宫探险新玩法

游戏类型	动态魔幻 RPG	运营公司	蜗牛电子
目前状态	即将内测		
官方网站	hj.woniu.com		

《黑金》是蜗牛最新推出的蒸汽朋克题材无锁定动态魔幻网游。游戏在致力于打造大世界大战场的基础上，还创新的加入海陆空立体战争和全地图无锁定战斗等众多新奇的玩法特色。游戏的故事发生在蒙特尔大陆，在这个充满挑战的神奇世界，存在着一种名为“黑金”的资源物质，它既能够为魔法师提供魔法力量，又能够为蒸汽机械提供强大的科技动力，甚至产生了“黑暗蒸汽”这样结合魔法与蒸汽动力的奇妙能力。千年以来，作为俄兰蒂尔联盟与艾森赫特王国两个阵营的争夺焦点，黑金资源引发了无数传奇的故事。这次，究竟会是科技的胜利，还是魔法的凯歌？现在，新的篇章由你续写……

《上古卷轴 5：天际》（以下简称上古 5） 是 Bethesda 公司五年磨一剑的单机神作。在充满无限期待与幻想的诺德大陆上，上古 5 提供了超过 120 个不重复的地下迷宫，以及 9 个规模宏大的领地供玩家探索，深受喜欢冒险游戏风格玩家的关注和喜爱。


《上古卷轴 5：天际》场景截图


《黑金》地宫场景截图

《黑金》作为一款以大型多人互动为蓝图的网络游戏，首次在网游领域中加入了宝藏探秘和玩家互动相结合的地宫探险玩法。众所周知，冒险探索与机关解谜式的场景互动玩法一般存在于单机市场，它也是网游研发的禁区，《黑金》的地宫系统尝试打破单机禁锢，完成网游市场一直努力却无法触及的梦想。



新增战争迷雾 画面不输老滚 5

上古 5 之所以能够风靡全球，与其精美的游戏场景分不开的。在总量超过 120 个的地下城中，所有场景在氛围营造上都做得十分到位。而《黑金》的地宫场景在设计上进一步增强了上古 5 原有的神秘感和危机感，并在全地宫地图新增了战争迷雾。如同 80、90 后熟知的魔兽争霸一样，地宫探险中，玩家全程都将处于“半失明”的游戏状态，只有玩家视野范围内的场景是可见的。那些隐藏在阴暗角落的怪物正在蠢蠢欲动，时刻准备给予扰乱地宫安宁的玩家致命一击。

另外，为了保证游戏公平公正的基本原则，《黑金》中所有地宫都设有独立的开启条件，有的是玩家在任务过程中突然接收到附近存在地宫的系统提示，有的是玩家在做任务时不慎掉落山谷却发现一张隐蔽的藏宝图，也有的是翻身越岭时突然闯入一座鲜为人知的地宫大门。



揭秘地宫寻宝 隐藏的 OnePiece

对于体验过上古 5 的玩家来说，单单是地下城场景做得精致是远远不够的。除了场景的氛围营造之外，玩家更关注的还是地下城究竟能

够产出什么价值收益。上古5的地下城系统能够为玩家提供大量的经验和备，同时还提供收集物品来满足玩家的探索热情。

而《黑金》的地宫玩法在一定程度上延续了上古5地下城的成功经验，玩家可以在地宫中拿走任何想要的一切，比如杀掉BOSS获得的高品质宝箱、散落在橱窗上的药水和金币，甚至是可破坏的酒桶中隐藏的魔法卷轴，地宫难度越高，其中隐藏的奖励就越丰厚。


《上古卷轴5：天际》场景截图


《黑金》地宫场景截图

资源引发战争 不设限制的激战

作为开放式的公共资源，玩家在《黑金》地宫中的寻宝旅程并非像上古5那样一帆风顺，游戏中每一个大型地宫拥有不少于2个隐藏的特殊入口，所有运气好的玩家都能加入到探险寻宝的行列中来。两强相遇，胜者为王，在地宫场景不设PK惩罚的前提下，一场场为资源而战的战争正在蓄势待发。

除此之外，《黑金》的地宫探险还将融入更多的PVP玩法。先进入地宫的玩家可以利用战争迷雾的特点隐藏在阴暗的角落里伺机偷袭。也可以在进入迷雾时抢先使用照明道具观察附近情况，确保夺宝过程万无一失。


《上古卷轴5：天际》场景截图


《上古卷轴5：天际》场景截图


《黑金》地宫场景截图


《黑金》地宫场景截图

200个地宫场景 玩家可任意占领

据悉，《黑金》将在后续的版本中陆续开放超过200个地宫地图。某些场景地图较大、通关难度较低的地宫非常适合玩家公会或团体长期入驻，使地宫成为专属自己的地下大本营。同时，在能量井载具车库配额不足时，地宫地图可为玩家提供足够大的战斗载具停靠空间，让敌对公会或阵营无法判断己方的载具存放位置，以免被他人破坏。在9月6日下午15:00-16:00，《黑金》主策还将在官方论坛进行第二期“研发面对面”活动，和玩家尽情讨论《黑金》全新地宫系统玩法，一定记得参与哦！

一个新世界在等待！蜗牛，为梦想而生！



游戏类型	3D 武侠角色扮演	运营公司	艺为网络
目前状态	9 月 18 号荣耀测试		
官方网站	ds.9igame.com		

第四代 3D 国战网游《大宋》参考真实历史设计了情节跌宕起伏、扣人心弦的副本系统，借鉴脍炙人口的民间故事来丰富游戏剧情并融入极具创意的攻略玩法，借助虚幻 3.99 引擎的强大功能，《大宋》副本即将以最绚丽逼真的场景表现冲击我们的感官视听！

死士据点（20-30 级）

副本入口： 佳山

相关任务： 扫荡据点

额外奖励任务：

柳歌——击败所有立柱时至少剩余 2 个柳歌侍卫
熊飞——矿工全部存活的情况下击杀熊飞
恶虎——与恶虎战斗时被地刺刺中的次数少于 2 次
怪物击杀——击杀所有魅影刺客、襄阳王死士和影杀兵

一号 BOSS 柳歌

柳歌端坐高台之上，玩家只需击破四根立柱既能获得战斗胜利；立柱周围初始有 2 个柳歌侍卫，随后每过一段时间都会刷新 2 个，想要完成事件加星或节省时间的话，可以让一名玩家吸引怪物绕场，其余四人全力输出立柱，如果柳歌侍卫过多时再考虑个别击杀或由其他人分担仇恨。柳歌本身并不会下来战斗，但会频繁释放威胁很大的技能“天音”，在技能范围内（绿圈）引爆造成大量伤害并击晕，玩家需要迅速跑开或使用防御、闪避。



二号 BOSS 熊飞

检验团队装备等级的一个 BOSS，本身打法非常简单。熊飞身上会有 BUFF“寒冰护体”，能抵御玩家大量的伤害，想要硬抗击杀他会非常辛苦，将熊飞引到矿区边的火炉上他就会大喊“好烫！好烫！”并破除寒冰护体效果，火炉对玩家也会造成伤害因此击杀时只要注意站位即可轻松过关。熊飞还会呼喊矿场的矿工协助攻击，玩家可以无视或由 1 人吸引仇恨拉走，保证击杀 BOSS 时所有矿工生存就能获得事件加分了。



三号 BOSS 恶虎

BOSS 躲藏在破庙佛像背后的地下室，有心的玩家很容易就能找到地点。黑白间隔的地板会轮流冒出地刺，开打前先由一名玩家进入确认地刺的顺序，随后全队迅速跳下在黑白地板间轮流站位，即可轻松躲避地刺。恶虎防高血厚伤害也很高，除了主打玩家其他人站在背后输出；房间里每过一段时间会刷出小怪，集中用满月斩群杀。恶虎在最后 1/5 血时进入狂暴状态，伤害增强且吸收任何攻击，但剩余的血量会自动逐渐下降直至死亡，此时玩家只需边躲避地刺边带着他绕场跑，恶虎死亡时全员被地刺攻击少于 2 次就能完成事件加星。击杀最终 BOSS 后李捕头出现，和他对话就能传送出副本了。

通关奖励

武器：莽牛锥、火云枪、玄铁剑、双龙戏珠、赤睛刀、丧门斧
装备：苍茫衣、苍茫帽、苍茫腰带、苍茫靴、苍茫项链、苍茫戒指、苍茫护腕
道具：升星石、军需令、黄骠马
秘籍：太祖长拳，太祖花枪，越女剑，形意环，雁行刀，开山斧法

六郎夺关（30-40 级）

副本入口： 完成相关主线任务后，佳山和杨六郎对话进入

相关任务： 击杀萧达烈

额外奖励任务：

大量存活——进入 BOSS 战前，我方士兵存活 10 人以上
韩昌（一）——击杀三次带有火焰状态的烈火骑兵
萧达烈——“连续冲锋”技能每次都在第一次就被拦截
韩昌（二）——击杀韩昌时全员血量维持在 40% 以上

一号 BOSS 萧达烈

该 BOSS 有两个技能需要玩家特别注意。当他高高跃起放出“地震”击退所有玩家后，会使出“连续冲锋”技能，此时所有玩家需要集体面向 BOSS 采取防御状态，否则他会不断地向玩家冲锋造成伤害，并且在五次冲锋后获得一个强大的增益效果。另一个技能是 BOSS 会跺脚放出“地裂”震晕周围所有玩家，下一招放出必杀技“泰山压顶”秒杀所有中了昏迷状态的玩家，玩家必须第一时间用“逆转气海”解除昏迷状态避免被击杀。此外 BOSS 还会群伤造成可观的伤害，相对来说威胁不高，但是建议采取防御姿态。



二号 BOSS 韩昌

开打后很快韩昌就会施放施展旋风流火斩，造成大量伤害并在地上留下灼烧区域，玩家及时避开 boss 和灼烧区域就可以了。当 boss 血量低于 90%、70%、50%、30%、10% 时开启火焰刀效果恢复三段防御值、攻击力大幅度上升且普通攻击无视防御，任意一个段位被击破之后效果消失，主扛的玩家只能使用“灵动八方”进行闪避，其余玩家尽快集中攻击某一段位破除火焰刀效果。如此反复，击杀韩昌时全员血量保持在 40% 以上获得事件加星。



通关奖励

武器：分光刺、碧凌蛇矛、碧落黄泉、逐浪、灵岩刀、宣花斧

装备：星月衫、星月帽、星月腰带、星月靴、星月项链、星月戒指、星月护腕

道具：升星石、军需令

秘籍：罗汉拳，六合枪，达摩剑，五虎断门刀，金刚斧法，青龙环法

潘家别院（40-50 级）

副本入口：南郊

相关任务：击杀萧天佐

额外奖励任务：

潘云——击杀潘云时至少存在 2 个潘云分身

秦昭庆——整场战斗中没有让秦昭庆发动狂战诀的增益效果

萧玉人——击杀萧玉人时杨八妹的剩余驱毒次数不小于 5 次

萧天佐——击杀萧天佐时杨五郎的血量在 30% 以上

一号 BOSS 潘云

潘云作为检验玩家装备等级的看门 BOSS，打法并不复杂但是伤害颇高需要团队具有一定的装备基础。他会释放两种技能：风卷残云，范围群攻身边所有玩家三次，击中后会有回血的增益。这个技能释放时会有蓄力动作，玩家只要快速积攒怒气后防御即可。云影分身，召唤两个潘云分身攻击玩家。分身不会释放技能，但是伤害非常恐怖，分身出现时所有人不要靠近，让仇恨集中在 NPC 杨五郎和杨八妹身上；如果有分身攻击玩家，除了主扛玩家其他人快速集火杀掉。



二号 BOSS 秦昭庆

秦昭庆有两大秒杀技能：阴杀、阳杀。阴杀只能闪避、阳杀只能防御，玩家需要合理运用怒气和掌握攻击节奏。秦昭庆释放狂战诀时会有 30 秒倒计时，30 秒后大幅度提升攻击力，在这之前玩家集中打破他任意一段防御值就能阻止他获得增益效果。另外他还会缴械玩家的武器，切换其他武器或者等几秒效果结束后就行了没有威胁。

三号 BOSS 萧玉人

开打前全员进入房间，和杨五郎对话后房门关闭，首先是击杀六波、每波六只的小怪，会对玩家释放可叠加的中毒效果，叠加过高同样会对玩家造成恐怖的伤害，可以和杨八妹对话进行驱毒（共 15 次），但是注意小怪会主动攻击杨八妹，杨八妹死亡战斗就会失败。清完所有小怪后萧玉人登场，主扛玩家将他引到杨五郎处战斗。萧玉人会对玩家释放一个毒障减益，12 秒后死亡，需要有一个玩家负责和杨八妹对话及时解毒。此外萧玉人还会释放“流毒天下”——释放剧毒绿圈，对范围内的玩家造成大量伤害，及时避开即可；“毒布衫”——对靠近的玩家造成持续伤害，伤害不高，血量过低的玩家建议暂时远离，其他人可以继续硬扛着打。

四号 BOSS 萧天佐

进门之前会有一波精英小怪，稳扎稳打清掉问题不大。萧天佐皮厚血多伤害也高，会对团队施加不小的压力，另外不建议让萧天佐仇恨集中攻击杨五郎，很容易导致杨五郎死亡战斗失败或血量过低得不到事件加星。当萧天佐大喊“杀呀”、“看招”后会释放范围秒杀技能“神兵天降”，此时玩家需要立刻快速远离他。萧天佐剩下最后红血阶段会开启增益“硬气功”，免疫玩家的一切伤害，此时所有人和他保持距离，带着 BOSS 绕圈；杨五郎会间隔释放“八卦棍”破除 10 秒“硬气功”，大家要把握时机尽快消灭他，因为每次破除“硬气功”会给萧天佐额外叠加一个 10% 攻击力加成的效果。



通关奖励

武器：蛮兽击、霸王、龙渊、蚀骨、金环雕龙、蝠翼

装备：曙光袍、曙光帽、曙光腰带、曙光靴、曙光项链、曙光戒指、曙光护腕

道具：升星石、军需令

秘籍：鹰爪功，破阵枪法，长青剑，泼风刀，四象斧法，逍遥环法

使命召唤 10：幽灵

编：阿宅　美：grass

游戏类型	第一人称射击 FPS	制作公司	Treyarch
		发行公司	Activision
游戏特点	大型游戏续作、细节越发真实	发售日期	2013 年 11 月 5 日
适宜人群	主流游戏你说你玩不		

枪 ~~车~~ ~~球~~ 就是主流



《COD》系列作为当今世界上销量最高的游戏，起一举一动都备受关注。虽然年年有大量的喷子，但被吸引的玩家反倒越来越多。对于这样堪称神作系列的游戏，童鞋们想必期待已久了吧！

引入场景破坏

一直以来饱受争议的“这一游戏系列全是脚本出演”，其中最主要的“罪证”，莫过于场景不能主动破坏。但是从本作开始，这一说法将成为过去，因为《COD 幽灵》加入了《战地》系列才有的大型场景破坏。

从宣传视频中大家可以看到，不仅仅是小物体可以击毁，就连一些大场景也可以打垮打塌，并对周围敌人造成影响。例如讲一个厂房打垮，屋顶会砸下来压死里面的敌人。更拽的是在一处悬崖边的公共汽车场景中，当玩家用火箭筒把车身下方的土地轰开后，公共汽车会带着上面的敌人一起坠下悬崖。相信这个全新变化的引入会给早已模式化的多人模式带来更多的刺激。

自定义

《COD》系列如今越来越注重自定义项目了，之前的徽章标记就曾大受好评，本作将有更多全新创举。在以往的系列作品中，玩家在多人模式中自始至终的控制着一个角色，不过可以对该角色进行比较细致的定义。而在本作中，玩家将可以创建 10 名角色，并分别对其进行设置。

首先当然是要在橘色外型方面打下工夫，本作不仅加入了更多造型，而且好首次引入了女性士兵的造型。此举无疑会引来群狼们的阵阵叫好，整天控制着个男性角色难免不成为基佬啊。官方声称总共会有超过 2 万种外形组合，至于每位角色的装备自然都是独立设置的。

玩家设定的 10 名角色均有一次转生机会总转生次数同样可以反映到玩家的军衔上，等于最大依然是 10 转。不过采用分人设定的话让玩家更有转生的感觉，也更容易投入到不断重复的战斗中，另外也关系到战队模式。



装备系统

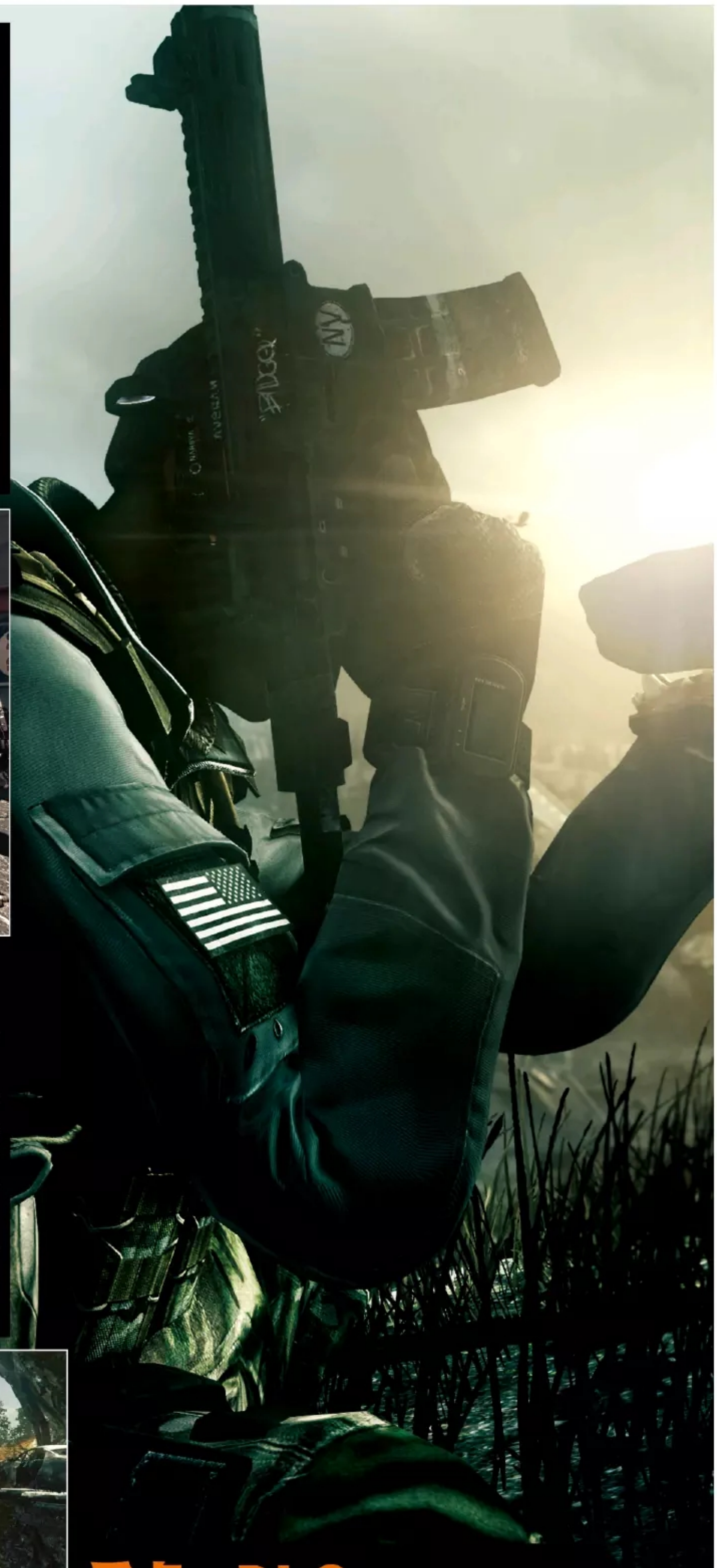
本作的装备系统有些类似于《黑色行动 2》的选十系统。副武器和各种辅助装备以及 PERK 都有不同点数，玩家可以自由定义，但总数不能超过上限。副武器、辅助装置的点数在 1-3 点之间，PERK 的点数在 1-5 点之间，点数上限是 11 点。本作 PERK 的数量大幅提升，过去很多具有多种效果的 PERK 被完全拆分为数个单独 PERK，以方便玩家更加自由的组合，使角色更具个性。

本作中登场的 PERK 被分为 7 大类，分别是：Speed、Handing、Stealth、Awareness、Resistance、Equipment、Elite。本篇最好的表格中会详细介绍。

新武器

虽说多人模式打到最后，也就是四五种枪翻来覆去，就像 LOL 比赛永远 BAN 选的是那么几个英雄。但那时新武器就像新英雄一样，永远都对玩家构成巨大吸引了。本作在武器方面的动作极大，据称将会加入 30 种以上的新武器，类型涵盖突击步枪、SMG、LMG、霰弹枪、狙击枪、发射器。另外武器分类中还会增加全新的一类——神射手步枪（Marksman），起其性能介于突击步枪和狙击枪之间，比突击步抢打得准、但灵活性稍差，比狙击枪轻便、但是精度稍低，届时玩家可以细心体会。





战队模式

本作新增的多人模式，有些类似于“现代战争”系列的特别行动模式中的生存玩法。区别是玩家必须自己组建一个战队，战队中的成员来自你在多人模式中创建的角色，每个战队人员上限是6人。组建好这支战队后，玩家可以派其参加各种模式。战队模式即可在线游戏，亦可离线，在线模式中获得的经验值与其他多人模式共通，而离线无法获得经验，只能使用已解锁的装备。

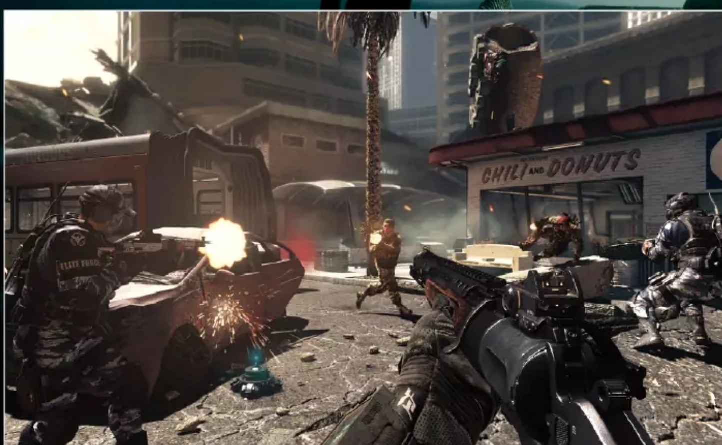
战队模式的主要玩法如下：

Squad vs. Squad：两名玩家之间的对抗，看看谁的战队更厉害。

Squad Assault：同样是两名玩家对抗，但对方无需在线，玩家可以挑战有AI控制的战队。

Wargame：6人对抗，支持最多6名玩家进行的良知战队之间的比赛，允许玩家随时切换控制的角色。

Safeguard：4人合作，4名玩家各拿出一名战队队员，在生存模式中看看可以吃撑多久。



多人模式新玩法

虽然多人模式中最火的永远是TDM，但动视依然在思考如何为玩家带来新乐趣。本作已确认加入至少2种新模式。

Search and Rescue：这个模式看起来像是Search and Destory，但是实际上还融入了Kill Confirmed中，只有假期敌人遗留下来的狗牌，我方才能得分。相对的，如果回收我方战士留下的狗牌，就可以避免被对方得分。而在这个模式中，只要我方成员剑气这面狗牌，死去的队友就可以复活。只有被对方抢到狗牌后，我方队友才算退出战场。

Cranked：这是个很有意思的模式 ，当玩家干掉一个敌人后会出现30秒倒计时，如果30秒内还没有干掉新的敌人，玩家就会自爆而死。每干掉一个敌人30秒倒数就会重置。



季卡、DLC

本作已经确认会有配套的DLC退出，而且一样有季卡发行。和此前一样，季卡售价是49.99美元。购买季卡后玩家除了可以免费获得若干个多人模式专用的地图包之外，还会获得一些季卡的独特内容，更将获得一个特别的多人模式皮肤（原型是在单机游戏流程中出场过的角色）。

Speed 速度类

名称	需要点数	效果
快速瞄准	1 点	加快瞄准速度
熟练手法	2 点	加快上弹速度
敏捷	2 点	加快移动速度
马拉松	2 点	更长的奔跑距离
追踪者	2 点	加快瞄准时的移动速度

Stealth 潜行类

名称	需要点数	效果
拆解	1 点	杀死敌人后不提示其队友
盲眼	2 点	不会被由 AI 控制的连杀奖励探测到
消失	2 点	不会被敌人的卫星通讯（SATCOM）探测到
死亡寂静	2 点	不会发出噪音
幽灵	2 点	被瞄准时不会出现红准星和姓名

注：卫星通讯（SATCOM）是一种放置在地面上的通讯装置。



掌控类 Handing

名称	需要点数	效果
强壮手臂	1 点	装备投掷更远（据称还有使用装备提速等更多功能，但消息来源将其删减了。）
奔走不停	2 点	可以在冲刺奔跑是换子弹
快手	2 点	武器切换更快
稳定瞄准	2 点	未知
灵巧	2 点	冲刺时可以更快的进入可射击状态（是否包括滑行和翻墙，待确认）

Resistance 抵抗类

名称	需要点数	效果
轻量级	1 点	无掉落伤害
止疼药	2 点	更快的回血（待确认）
韧性	2 点	减少被击中时的枪口上跳
战术抵抗	2 点	提高对战术雷的抵抗力
防爆盾	2 点	提高对致命雷的抵抗力

感知类 Awareness

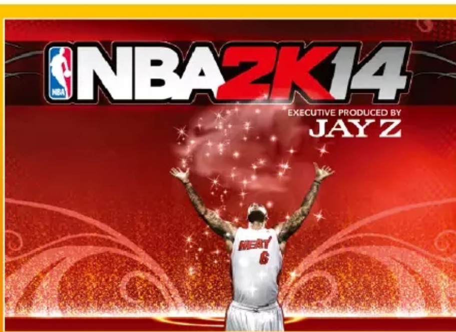
名称	需要点数	效果
侦查	1 点	当炸到和 / 或击中敌人时将其标记在地图上
拾荒	2 点	从死去的敌人身上补充弹药
军情报告	2 点	敌军的设备及卫星通讯（SATCOM）将被高亮标注出来
感知	2 点	敌军脚步声更大
窃听	2 点	可以使用敌军的卫星通讯（SATCOM），可叠加，卫星扫描分为 3 个等级，普通（玩家可见）、中级（全队可见）、高级（类似于黑鸟）

装备类 Equipment

名称	需要点数	效果
加 1 战术雷	1 点	更多战术雷
加 1 致命雷	2 点	更多致命雷
子弹带	2 点	更多弹夹
加 1 配件	？？点	第四个武器配件
危险距离	3 点	增加爆炸物伤害，（据称后期可能会改成提升爆炸物范围）

精英类 Elite

名称	需要点数	效果
赌博	1 点	可以重新载入补给包的奖励
强硬路线	2 点	分数奖励减少 1 次击杀的要求
脉冲	2 点	侦测到你击杀的敌军身边的敌军
过度杀戮	？？点	可以装备两把主武器
神枪手	5 点	随着分数奖励的提高，有几率提高伤害



NBA 2K14

◘编：阿宅 ◘美：grass

游戏类型 体育竞技 SPG

制作公司 2K Sports

发售日期 2013年9月13日

游戏特点 经典体育游戏、接近真实

适宜人群 童鞋你打球么？



自从2K体育游戏率先公布了勒布朗·詹姆斯在《NBA 2K14》中的能力值以后，相信很多玩家和球迷都迫切地想知道被认为是詹皇未来最强劲对手的凯文·杜兰特到底拥有多高的能力值。截至目前，2K官方推特上又公布了一部分球星的能力值，杜兰特达到94，而因膝伤错过整个上赛季的公牛队球星德里克·罗斯依然高达92。

这次公布出来的结果还包括：史蒂芬·库里（88）、约翰·沃尔（85）、贾马尔·克劳福德（80）、马里奥·查尔默斯（76）、奥托·波特（74）、特雷·伯克（73）。对于德里克·罗斯的能力值高达92，或许会引发一些争论，毕竟他因为膝盖伤病错过了整个上赛季。

我们最喜爱的球员模式今年将会在《NBA 2K》系列中回归了。这个以球队为基础的模式不仅仅是简单的回归，它被重新设计了一次，试图为《NBA 2K14》增添筹码。社区管理员IpodKingCarter放出了新消息，分析开发团队们正在尝试做出的提高。







　　在 NBA 篮球比赛中，赢球不光是靠进攻，有时也需要精密的，有侵略性的防守，而这点将在即将发售的《nba 2k14》中得到提现。在新作中，你再也不用眼睁睁看着对方球员在你最高球员的身边暴扣了，因为游戏加入了一种新的盖帽系统。盖帽很可能是一种技能，需要玩家懂得防守，并且掌握好最佳的时机。虽然没有更多信息得到透露，但可以肯定的是，新作中的队员会更努力保护好自己的篮筐。

　　在《NBA 2K14》的球员模式中，最好的球队可以向全世界玩家展示他们的成绩。球队可以由 5 名玩家组成，无论玩家们来自何种平台，比赛的水平都会平衡下来。开发商现在仍不确定比赛将会在正式球场还是社区球场，但无论在哪，比赛地点都肯定是在前作中没有出现过的地方。









　　《NBA 2K》系列游戏最热门的“Crew Mode”（球员模式）将回归《NBA 2K14》，你和你的小伙伴们准备好一起挑战全世界吧！

　　球员模式是一个 5v5 的模式，你和另外四个朋友组成一个球队，并为其创造一个 logo，接下来的事就是向其他球队挑战！另一个将会在球员模式中出现的独特功能就是球衣可以自行设计了。《NBA 2K14》允许玩家设计自己的球衣，不再像以前那样像一群没有体育精神的街头混混在打街头篮球了。



火影忍者：究极忍者风暴 3

□编：阿宅　□美：grass

游戏类型	格斗游戏 FTG	制作公司	CC2
游戏特点	剧情重现、打击感超强	发行公司	NBGI
适宜人群	火影粉	发售日期	2013 年 10 月 25





来了来了来了！！！火影终于登陆 PC 平台，童鞋们久等了吧！

本系列向来以对动画和漫画的高还原度、绚丽的效果、爽快的战斗以及易上手的操作而广泛获得好评。本作亦是继承了系列的向来作风，游戏剧情紧接着《究极风暴 2》，从佩恩毁灭木叶之后开始，包括佐助硬闯五影会谈、鸣人征服九尾、第四次忍界大战等章节，与以往不同的是，本次游戏的剧情部分并未像先前系列作品一样与动画进度持平，而是直接超越了拖沓的动画，到了宇智波斑被秽土转生到战场上以及面具男的面具被打碎的剧情处。然而需要注意的是，游戏中从宇智波斑被通灵出来开始到最后的这段剧情，其发展与漫画中的并不相同，这也是该系列目前作品中首次出现的情况。

开发人员表示，与《世代》不同的是，他们对本作的过场动画冲击力信心十足，本次使用了大量前两代中未曾尝试的技术与运镜表现手法，为了做好动画部分，Baidai Namco 甚至特意召集开发组人员到专业机构做过培训。本次的动画导演为佐佐木夕介，而开发组长则由 CC2 社长松山洋自兼，对本作的重视程度可见一斑。

游戏的水准很高，巧妙设计的QTE虽然数量繁多，却并不让人感到厌恶，稳重舒缓的剧情与激烈的“打戏”巧妙地交织在一起，整个游戏节奏十分流畅，表现出复杂的喜怒哀乐时刻触动着观者的心房。尤其浓墨重彩表现的母子亲情，相信成年玩家看罢会感受到一些更加深沉的东西。

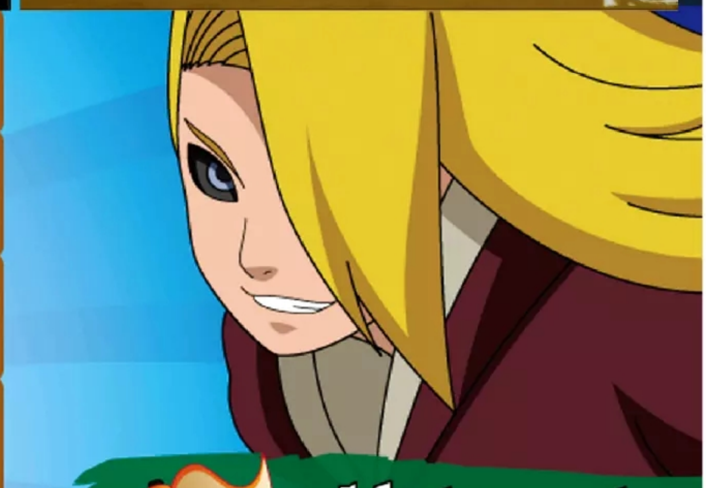
















由于人气爆棚，官方决定推出该作的加强版《火影忍者疾风传：究极忍者风暴 3》完整版。近日，官方发布了完全版与原版的剧情画面对照图，可以看出，完全版的色调、柔和度和光源处理相较原版都进行了很大程度的修改。

完整版新要素

追加章节：成功摆脱药师兜的控制，黜打算破解他的秽土转生忍术。前所未有的联手佐助，宇智波兄弟足以应付难缠的敌人吗？

新的可玩人物：开启仙人模式的药师兜，在对战模式可操作。释放他的力量，打败你的线上和线下对手。

导演剪辑版：探索完全革新的《火影忍者疾风传：究极忍者风暴 3》过场动画，体验比以往任何时候整个忍者世界都更激烈的史诗般冲突。

100 个新任务：踏上一个全新的系列任务，用自己独特的潜质达成具有挑战性的目标。

38 套追加服装：操作角色可以选择来自《火影忍者疾风传：究极忍者风暴 3》3 个 DLC 包的 38 服装。

编：小P羊 美：grass

魔法门 10 遗产



游戏关键字

冷饭没炒好 走格子 画面略渣 回合制战斗 地图略坑

游戏评级：16+ 有骷髅怪物

游戏开发：Limbic Entertainment

综合评分 7

画面 / 音效 / 操作 / 系统 / 创意



小P羊

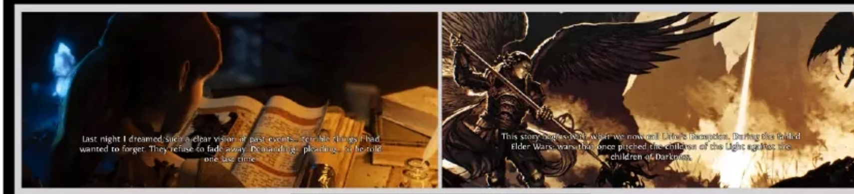
《魔法门》系列的第十作让大家整整等待了10年，然而育碧在今年发售的《魔法门10：遗产》却好像十年前的隔夜饭，客气点评价，那就是游戏试图表现原汁原味的《魔法门》，不客气地说就是炒了十年的冷饭，都不知道在搞些什么。游戏无论是画面还是游戏性都能让人挑出不少瑕疵，估计也只有《魔法门》系列的死忠们才会厚颜无耻的给这款堪堪及格的作品打个8分，好吧，P羊就折中点给个7分吧。

十年让经典面目全非

虽然缺乏严谨的世界观和故事框架，《魔法门》却是一个从DOS时代起就深受玩家喜爱并关注的游戏系列。这款游戏开创了不少业界先河，例如为玩家提供了开放式的冒险世界、可以飞行的魔法等等，然而3DO公司在2003年的破产却令《魔法门》的正统作品止步于《魔法门9》，直到十年后的今年，我们才见识到了“传说中”的《魔法门10：遗产（Might and Magic X Legacy）》（简称：《魔法门10》），遗憾的是，这部作品似乎不太对得起《魔法门》的名头。



游戏中的冒险小队由四人组成，玩家可以自己设定队伍成员的职业、能力，也可以选择系统默认的四人小队，而如果你想挑战难度和人品的话，还可以选择“随机生成”这一项，让系统随便安排4个冒险家给你。



开场CG居然有很多大菠萝的元素

画面已经落伍



困及了的4个人

以十年前的眼光来看待《魔法门10》的话，这一作的画面可以说是非常出色。游戏依然采用了全3D的场景和生物模型，城镇中的部分NPC会做出一些充满生活气息的举动，而随着白天、黄昏或深夜时段的到来，同样的游戏场景还会呈现出不同的光影效果，这一切都令本作拥有《魔法门》史上最棒的画面。此外，和历代《魔法门》一样，《魔法门10》完全以第一人称视角控制冒险小队，并仅通过角色头像的表情来提示玩家各个角色的健康状况，譬如，严重缺乏睡眠会让角色头像挂上可怕的眼袋。

问题是，同《上古卷轴》、《巫师》等系列的最新作相比，《魔法门10》作为一款2013年推出的游戏，其画面效果就显得十分寒碜了，不客气地说，一些3D网页游戏的画面都可以同其一拼。



物品和角色菜单在一个界面



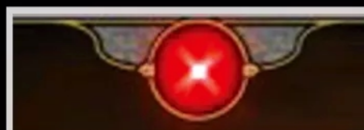
仔细看的话，你会发现《魔法门 10》的贴图质量非常粗糙并且缺乏质感，玩家也无法自由自控制视角，想要观察周围的环境就只能执行转向或移动的命令。此外，《魔法门 10》并不存在“小纸人”系统，不管你换多少套装备，角色 CG 都不会发生一丝变化。

地图酷似棋盘

在操作方面，采用回合制战斗形式的《魔法门 10》是一款可以靠鼠标搞定的“单手游戏”。虽然该作也提供了各类快捷键（譬如 ASWD）供玩惯 ARPG 的玩家们控制角色移动、战斗，但你依然可以在游戏画面的最下排找到包括移动、地图、技能栏等所有功能按钮。

常用快捷键

移动：ASWD	左转：Q
右转：E	地图：M
物品菜单：I	休息：R
同 NPC 交互 / 进出建筑：空格键	


顺便一提，在《魔法门 10》中，一旦角色察觉到附近有危险状况，画面最上方的宝石纹装饰就会发出黄色光芒，而一旦敌人发现并意图攻击玩家，这一装饰物就会以红色光芒发出警告。

这里要特别说明一下本作的移动方式。由于《魔法门 10》的游戏地图（不论城镇、地牢还是野外）同战棋游戏一样由一个个格子组成，一些看似可以探索的地点实际上只是贴图而已，为了避免撞贴图反弹的事情频繁发生，在控制角色移动的时候，就要稍微留意一下小地图上的“格子”。对于初次接触《魔法门》系列的朋友而言，本作异常机械的移动方式或许会让你感到困惑，但是利用好“棋盘”式的地图设定，就可以减少敌人对角色造成伤害，因为大部分法术和远程武器只能直线攻击，一些远程敌人一旦无法打到玩家，就只会傻呆呆地追踪而来，你可以利用 AI 的这一弱点，绕到拐角处，逼迫敌方的远程部队同你贴身肉搏。


连城镇地图都要玩家探路

谈到地图，这一代的《魔法门》和大部分 RPG 游戏一样，可以通过 M 键来呼出大地图，并能在世界地图和区域地图中进行切换。但坑爹的是，区域地图仅仅是游戏小地图的宽屏放大版，地图上没有任何文字说明，玩家通过地图只能获得非常有限的信息，比如：地图中的白点表示可以访问的建筑或提供任务的 NPC，地图中的门扉标志着地下城或区域出入口。换句话来说，玩家得自己背地图，牢记哪几个白点代表旅店、哪几个白点代表铁匠铺。

休息是冒险的一部分

在战斗方面，《魔法门 10》的回合制战斗方式并没有太多值得介绍的内容。倒是各种派别的魔法技能非常有趣，也可以说是本作唯一令人欣慰的设定。游戏中的法术有多个类别，包括：火系、水系、风系、神圣系等等，其中一些具有状态效果的魔法拥有非常有趣的触发条件，譬如你可以给敌人的法师施加某种禁咒，一旦他们念咒就会因为法术反噬而受到巨大的伤害！可以想像当你的角色等级达到一定程度，并学习了各种各样的魔法以后，战斗会变得多么有趣。

不过在游戏前期，药水是比较珍贵且紧张的资源，要想恢复战斗中消耗的魔法值和生命值除了喝药就是宿营休息。之前也提到过，冒险小队如果长时间不休息会导致角色的各项数值严重下降，而宿营休息便是《魔法门 10》中一个重要的冒险组成部分。遗憾的是，这款游戏不像《龙腾世纪》有专门的宿营画面和剧情。

关于宿营这里还要特别强调一点，那就是宿营需要消耗宿营物资。而冒险小队一次只能携带 6 个物资，物资使用完毕后，就需要到城镇的旅店内加以补充了。



前期你会花大把钱买魔法书


旅店



图鉴会记录玩家遭遇过的敌人

最后还要一提的是本作的雇佣机制，《魔法门 10》在 4 人小队的基础上，还特设了 2 个雇佣位，你可以在小队头像栏的左右两侧看到这两个位置。当这两个位置空闲的时候，你就可以在城镇中雇佣其他冒险家甚至马匹来协助冒险。不过要注意的是，一些任务 NPC 会因为要跟随小队执行任务而自动占据雇佣位，所以在领取任务前一定要有所安排。

编：X先生 美：grass

分裂细胞 黑名单



游戏关键字

遁入阴影 硬暴力 刷装备 三眼绿灯 神出鬼没 淡定

游戏评级	18+
发行公司	UBI
开发团队	UBI Toronto
推荐人群	腹黑妹 特工粉 军事迷 自卑狂

综合评分 8.5

画面 / 剧情 / 音效 / 游戏性 / 创意



X 先生

山姆·费雪大叔的再次回归。“黑名单”的副标题就表示游戏的主色调还是垂直继承了分裂细胞的黑色风格。虽然有一些白天任务，但游戏环境基本是一致的遁入阴影，一路下来很少有让人印象深刻的美景，也没有美不胜收的风光，唯有实用。好在游戏的装备绚丽，动作成分丰富，任务设计多变，所以尤其显得活跃而不沉闷。整个游戏也给人一种结实、饱满的感觉。花时间玩这个游戏不会感觉被坑，不算浪费时间。

特工大片



真实世界，任何人没有权利去操纵一个个鲜活的生命，但游戏可以，玩家都是操纵生死的行家



美军在世界各地卷入冲突，为他们的娱乐行业提供了大量素材，这次出现在游戏中的是班加西

它巧妙的提供了玩法上的自由，不同玩法可以像多面镜一样照射出血腥残酷、对生命的操纵，或者是拷问心灵。

在游戏的暴力中，一种是以单纯的画面血腥和残酷来唤起人们对杀戮的憎恶（或热情），大量的平庸之作属于此列；稍微高一层次的是以冲突中的人的处境来反射控制思想的荒诞，同时讽刺政客没有权利去操纵一个个鲜活的生命。另外还有一种是刻画冲突对人的心灵的冲击，甚至扭曲，但这种刻画必须具有真实的厚度。

大多游戏是虚无的，越是强调游戏画面对现实的还原效果，越是凸显出这种虚无。游戏里的人物之存在根本就是虚无的。《分裂细胞》系列游戏塑造的英雄人物山姆·费雪是一位传奇的特工。在特工的世界里，个人的儿女情长都显得渺小，最多就是点缀品。这款游戏简单说就是一个强者如何击败敌人。只不过它巧妙的提供了玩法上的自由，不同玩法可以像多面镜一样照射出血腥残酷、对生命的操纵，或者是拷问心灵。当然它也不是什么有特别深奥哲理的游戏，也不是那种赚取女生眼泪的货色。山姆·费雪只是一个装备优秀，爬墙能力强的男人。不妨把《黑名单》看作一部间谍特工的惊险片。



飞檐走壁在育碧游戏中都是家常菜


重装步兵几乎防弹，最好是绕后近身解决



利用光线和掩体绕过守卫

游戏中的场景真实凌厉，还有枪械升级系统，单单是各种掩体的安排，就足以显示出这款射击游戏的高妙之处。

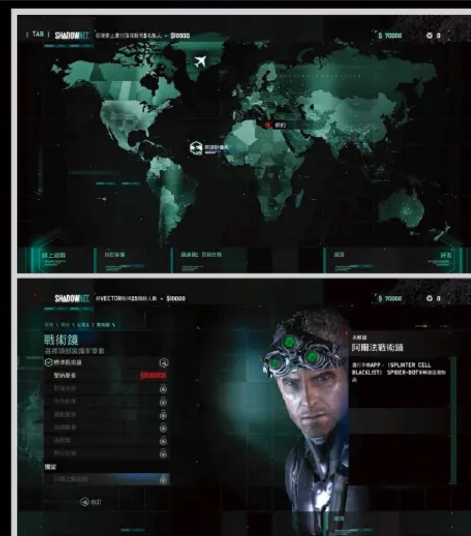
在一场针对空军基地的袭击后，美国遭遇恐怖分子威胁。一伙名为“工程师”的组织要求美国从世界各地撤回他们的军队，要不然就会按时发动一系列的恐怖袭击。费雪大叔和他的伙伴们组成了第四梯队，接受美女高层的命令，着手解决的这股力量。其后的游戏就是一系列的电影大片一样的曲折情节。比如拯救走私者、在利比亚和武器商人接头，混入塔纳摩监狱去审问嫌疑犯等等。总之任务中，玩家可以在全球各地像幽灵一样做出各种神鬼一样的事情。

有一种观点认为，费雪大叔穿着制服在敌人头上飞来飞去“云中漫步”是充满英雄主义的行为，而整部游戏的意图就在于让人忘记杀戮的恐惧，在任务中像费雪一样恪尽职守地完成使命。对于喜欢没心没肺打射击场面的玩家来说，确实可以选择一路冲杀出去。游戏的打枪系统设计够分量。因为游戏中的场景真实凌厉，还有枪械升级系统，单单是各种掩体的安排，就足以显示出这款射击游戏的高妙之处。

但面对一个守卫森严的状况，除了打枪，还有那么多可能性的选择。面对巡逻的守卫时，你可以爬上墙壁悄悄靠近，勒晕守卫或者抹他脖子，或者吹口哨把他引开，也能用他的脑浆来装饰背后的墙壁，或者撇催泪弹干扰他，直接溜过去。游戏安排了三种不同的玩法评价：

魅影（非致死隐身），猎豹（致死隐身），或突击（正面火拼）。一个合格的特工不能一味求“猛”，必须有跌宕起伏，有动有静，有缓有急。魅影强调潜行，是最正统高端的玩法。它需要耐心观察场景中敌人的行为模式，分析切入弱点，然后一瞬间作出判断。在游戏中观察敌人的走位，等待优秀的时机虽然很枯燥，但这种枯燥也是真实战争的还原。猎豹模式和魅影差别不大，只是在击杀的那一刻可以用更加干脆的致命武器，节约时间。这两种模式都讨厌噪音和声响。整个任务流程很少有重复，而且一般不会觉得无聊。大多数时间山姆都是蹲在黑暗的角落里，在掩体之间窜来窜去。游戏表现不同的行走位置像是镜头语言一样，利用跟拍和位置转换因造出压迫的气氛。

为了考虑主机玩家的游戏感受，同时也让山姆大叔更加帅气，游戏保留了经典的“处决系统”。玩家可以用潜行行为聚集处决点数，用这种点数标记多个敌对目标后瞬间解决。此系统可以后发——如果同时面对小范围内的四个敌人，先破潜搞定一个，然后再瞬间处决三个。这样的处理流程不会打破任务的沉默状态。玩家能在短时间内作出快速判断，让山姆避免陷入一段乱糟糟的糨糊之中。



游戏任务菜单和装备升级都在飞机上


无人机是潜行好帮手



飞机小地图推荐优先升级

解锁出一套新奇的特工装备也是很有趣味的一种体验。

游戏当中，在任务简报的任务检查表可以查看该关卡有多少可以收集的物品。收集物品可以提供额外的金钱。每次任务完成，山姆会获得大笔金钱奖励，然后回到他作为基地的飞机上。这个飞机可不光是看看的摆设，后续还有任务会在其中展开。这个飞行器械的地位是山姆大叔在任务与任务之间修整的地方，也可以看成是游戏菜单。你可以在飞机里面走来走去，和自己的队员聊聊天。每一个人在任务完成后都会有一些新的闲话可以唠唠。这里还能好好地看看自己的外观，护甲和夜视镜的颜色都会随着升级而改变。

收到的奖励金钱是用来升级武器系统和装备。包括飞机本身能力，能穿墙的眼镜，更加强的枪支。山姆的身体和力量配合上一套神奇的装备就天下无敌了。他的潜行眼镜，烟幕弹，震荡弹，远程摄像仪都能让山姆远离危险。最让人喜爱的就是小小的三风扇无人飞机。它可以让你获得战场的鸟瞰图，还能遥控射击，从三个房间之外的地方放倒敌人。总之，在任务中打钱，解锁出一套新奇的特工装备也是很有趣味的一种体验。装备的升级路线细节可以针对自己的游戏风格选择不同分支。如果走潜行路线，获得的金钱奖励还是比较多的，基本可以很轻松的升级大多数装备。如果是喜欢硬干硬上的同学，可以强化自己的盔甲，加大枪支的火力——想怎么玩都是你的选择啦。

编：阿宅 美：grass

黑道圣徒 4



游戏关键字

无厘头 经典续作 拯救世界 黑社会 恶搞 外星人 超能力 总统 自由

游戏评级	18+，粗口对白以及血腥暴力的场面
发行公司	Deep Silver
制作公司	Volition Inc

综合评分 8

画面 / 音效 / 操作感 / 游戏性



阿宅

同样是丧心病狂地恶搞其他游戏、电影、节目，同样是夸张至极毫无逻辑却又自有一番妙处的剧情，同样庞大的开放世界和丰富的游戏内容，这就是《黑道圣徒4》，如果说前作让你爽的打颤，那么本作简直爽得令人不能自理。

果断放弃治疗

喜欢看黑道片的同学们有木有想过，创立自己的帮派称霸一方，不断积攒力量，知道征服全国、全世界！《黑道圣徒》系列正是这样一个满足大家幻想的游戏。

人物创建





前作的一大特点就是非常详细的堪比网游的人物创建选项，其细致程度估计也只有《上古卷轴5》才能胜过一筹。而本作继承了这特点，唯一令人遗憾的则是没有继续发扬光大，玩家能够自定义的地方基本上和上一代类似，缺乏新鲜感。

完成序章后就会进入创建角色界面，首先看到的会是9个杂志封面，分别是不同种族的男女默认形象，最后一项是从网络上下载主角形象。选择其中一个形象后，玩家进入自定义界面，在这里可以对主角造型进行调整，所以其实选择哪个默认形象都木有关系。选项分别是身体、脸、头发、化妆、个人特征、角色画廊。

功能界面

地图



游戏中按下TAB键是调出功能界面，第一个就是地图，在查看功能之外，地图上会列出各种玩家可互动的元素，包括能够玩小游戏的项目、各个商店所在的位置、需要占领的目标和往来现实和虚拟世界之间的大门等等。在完成马特的支线任务后，玩家还可以在地图界面直接看到各项收集品额所在位置。



任务

玩家最常用的界面之一，最顶部的一项就是主线任务，下一栏支线任务，最后一栏则是查看挑战和查看完成的任务。本作的所有任务都会在画面右方列出一个个步骤，玩家可以在完成一个步骤后改为追踪另一个任务步骤，比简单粗暴地追踪任务要更细致些，很多小游戏玩家甚至不用接任务就额可以直接去玩。

超能力

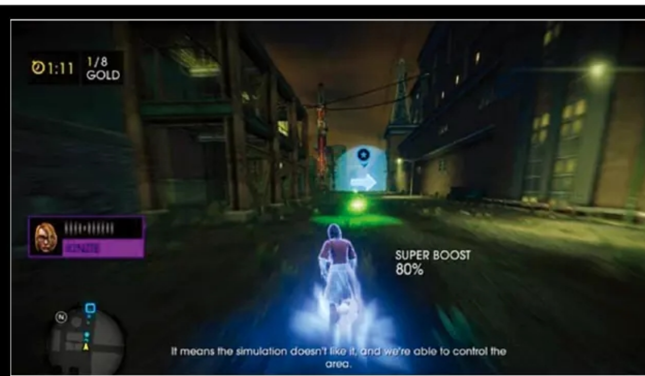
本作新增的元素，基本上只能在虚拟世界中使用。超能力使用数据簇作为资源强化，强化项目则是随着角色的等级提升逐步解锁，所以这个系统本质上和升级系统差不多，只是使用资源和强化项目不一样。

超能力一共有 8 种，都是随着主线任务流程逐步获得的，其中界面的右方 4 种超能力算是“被动”超能力，因为它们基本上是依附于角色原有的动作生效、或是在这些动作之中衍生而出的。而左边的 4 种就是主动超能力，需要玩家选择并使用超能力键来释放。还有元素这一设定，不同元素会改变主动超能力的性能，例如冰冲击波可以冻住敌人并使其在被冰冻状态时受到的伤害增加。



主动超能力性能

能力	元素	效果
冲击波	冰	冰冻住一定范围内的敌人，并且使他们在破冰前受到的伤害提高，对飞行敌人有特效
	火	造成成吨的伤害并点燃敌人，令弱小的敌人陷入恐慌状态，对非有机体的敌人几乎不产生点燃效果
	思维控制	产生大范围的数据流，让受影响的敌人倒戈为玩家而战
念动能力	原力	在投掷目标时对其造成额外的伤害
	电	在举起目标时对其造成额外的伤害
	吸血	在举起目标时持续造成伤害并吸收目标生命值
重踏	岩石	在踏击地面时产生飞石，造成额外伤害并击飞敌人
	重力	在踏击地面时产生反重力场，将受到影响的目标悬浮在空中
	压缩	在踏击地面时产生压缩立场，将受到影响的目标变小并令其陷入恐慌，对非有机体几乎无效
增益	火	在持续时间内让身体周围带有火焰，令进入范围的敌人燃烧，并令武器攻击附带火焰燃烧效果
	电	在持续时间内让身体周围带有电流，令进入范围的敌人触电，并令武器攻击附带闪电链效果
	冰	在持续时间内让身体周围带有冰霜，令进入范围的敌人冰冻，并令武器攻击附带冰冻效果



被动超能力性能

能力	效果
超级冲刺	使玩家能以极高的速度移动，耗费耐力，但可以撞飞大部分目标并对其造成伤害
超级跳跃	使玩家能跳得非常高，并获得在垂直墙面上不断跳跃的能力，蓄力时间越久跳得越高
空降攻击	发动时可以通过耗费耐力在空中静止并瞄准地面目标，然后朝着目标冲刺，撞击地面造成范围伤害，高度越高伤害越大
原力护盾	冲刺或空中冲刺时获得短暂的护盾，格挡敌人的攻击



升级

三代就存在的内容，其项目为强化角色在游戏中的方方面面的表现，从最基本的生命值、弹药的数量、徒手攻击强度到帮派成员所用武器、车辆搭载氮气和用金钱直接购买经验值等等。虽然因为本作的故事发生在虚拟空间，于是有一些项目消失了但是总体来说这个强化系统还是游戏中最重要的成长系统。玩家记得要预留一部分钱投资在这里，好让自己的角色在游戏中杀的更爽。

升级内容被分为九个项目，其中活动内容和自定义选项都随着游戏流程和玩家节操的各种小游戏而解锁，无法购买。其余七个项目既有可以购买的，也有随着流程进度和支线任务完成而赠送的。这七个项目按顺序分别是基础能力、生命值、伤害抗性、战斗、车辆、帮派基础能力



以及奖励。阿宅墙裂推荐优先提升生命值和伤害抗性，毕竟战斗中不能自动回血，只能考拾取杀死敌人后掉落的恢复道具，而强大的超能力有冷却时间，所以如果玩家没有在冷却时间内顶住敌人的攻击的话，就算其他方面再强也是浮云，所以只有血量和抗性才是中前期的王道。当然后期有了很多强大的清场技能，这时血量和抗性就没那么重要了，不过游戏前期还是以保命为上吧。

呼叫

前作就有类似的功能，这次呼救效果也差不多，只不过因为故事发生在虚拟世界，所以不论同伴还是车辆都不是远远驶来，“唰”传送到原地难道不是更拉风帅气么？

呼叫项目中的对象会随着游戏流程逐步增多，升级和支线任务也会奖励玩家一下呼叫项目，例如呼叫帮派支援或者让黑客插手来迅速消除恶名度等等。不过最重要的还是呼叫同伴，他们会协助玩家作战，同伴呼叫名额上限是三次，不过帮派支援和车辆支援还是能够继续使用的。

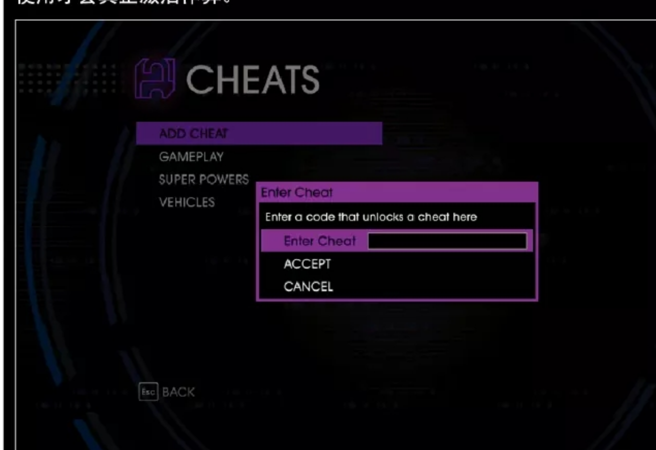
还有，在完成了忠诚度任务对应的同伴都会获得超能力，虽然AI还是比较笨，但各方面能力不是之前普通版本能比的。



作弊

本作由许多官方作弊手段，不过要提醒的是，一旦开启任何官方作弊，都将无法获得成就/奖杯，并且会关闭自动存档功能，如果想重新获得成就/奖杯，只能读取之前的存档。而有一部分的作弊将直接作用于整个存档，玩家除非重新开始新的存档，否则将无法脱离作弊状态，所以请大家慎用。

这个界面中一开始有一项就是“增加作弊码”，输入后并不意味着激活作弊功能，仅仅是解锁对应的作弊选项，玩家需要再次点击开启或使用才会真正激活作弊。



作弊码	功能
supertk	解锁念动能力
superstomp	解锁重踏
superblast	解锁冲击波
superbuff	解锁增益
superdfa	解锁空降攻击
nosupermove	关闭超级冲刺
nosuperpowers	关闭所有主动超能力
fryhole	所有尸体瞬间升天
cheese	瞬间获得十万金钱
runfast	超级冲刺不耗费体力
goodygoody	立刻清空恶名值
isquishyou	任何车辆都能碾压其他车辆
notrated	每个被杀死的敌人都会爆炸
goldengun	每一次武器攻击都会秒杀敌人
repaircar	瞬间修复车辆损伤
letsrock	立刻获得一把拥有全部自定义外观的武器
givehovercar	车库中增添一台外星人悬浮车
givehovertank	车库中增添一台外星人坦克
giveufo	车库中增添一架飞碟
unlockitall	解锁并获得除超能力外所有升级强化项目
slowmo	游戏进入慢动作状态
fastforward	游戏进入加速状态
givetrouble	车库中增添一架外星人小飞行器
givemonster	车库中增添一台大脚怪车
ascii	游戏进入 ascii 模式
nowardens	恶名槽蓄满也不会引来监察者
instantwarden	疯狂地刷新监察者
mascot	所有路人都变成吉祥物装束
hohoho	所有路人都变成性动作者装束
insanecity	所有路人都疯狂地互相攻击
evilcars	所有车辆都试图撞击玩家
noglitchcity	游戏中不再有场景失真的特效
bigheadmode	游戏进入大头模式



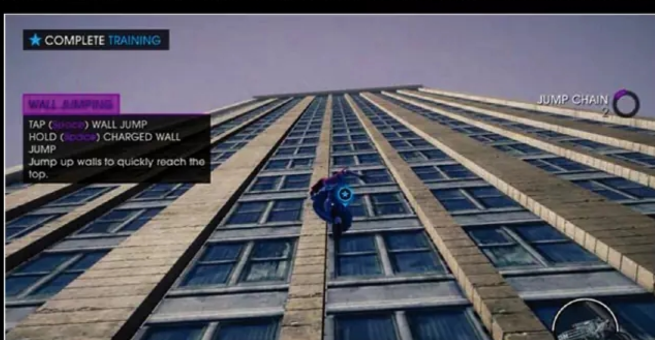
小游戏

其实这些小游戏按字面翻译应该叫“活动内容”，不过他们本质上就是把游戏中元素分离出来，单独设立一个规则和场景，供玩家去挑战，所以阿宅和小伙伴们都称之为“小游戏”。玩家在地图上选择Activites，就可以看到整个世界中的小游戏数量，游戏一共有40个小游戏、10个种类，不过并非每种4个，建议大家从难度简单的开始入手。



超级赛跑

顾名思义，这个游戏就是跑，玩家需要按照提示在以城市构成的跑道上赛跑。奔跑时玩家需要一直按着冲刺键，同时注意GPS提示，有时赛道还有会要求玩家使用超级跳跃飞过大型的障碍物，是不是很刺激啊？

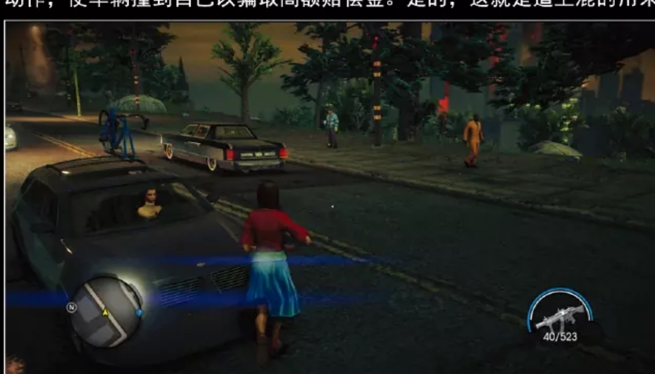


格斗俱乐部

玩家会在特殊的竞技场中等待敌人刷新，就像打僵尸一样，一波一波之后会出现BOSS，击败BOSS就能继续比赛。因为是“格斗俱乐部”，所以玩家不能使用枪械，好在可以使用超能力。这里考验的是玩家对敌策略以及对超能力用途的理解，此外别忘了出来混的基础就是拳头要硬，好好磨炼干架实力吧！

诈骗

前作就有的搞怪小游戏，玩家需要在交通繁忙的街上故意做出摔跤动作，使车辆撞到自己以骗取高额赔偿金。是的，这就是道上混的用来



讹人的把戏，本作中这个模式允许玩家使用超级冲刺和超级跳跃，所以诈骗金额要求也大幅上升。所以大家千万别再一辆车上死磕，可以尝试被来往的车辆各种碰撞，被撞得非常狠时浮空时间也很长，足以调整方向撞上另一辆车。

大屠杀

无限的弹药、无CD的超能力，玩家要做的就是大杀特杀，在规定区域内尽量造成巨大破坏，因为有了超能力所以要求比前作更高了。游戏前期在超能力和武器没有很好的强化之前，不推荐大家去挑战，还是等后期再来创造高分吧。另外还有机甲、坦克、飞碟版本的大屠杀，这里就不专门介绍了。



念动力大屠杀

本作新颖的恶搞大屠杀——玩家没有武器，需要用念动力操控场景内一堆大铁，把他们投向市民和警察，砸中人和物都能造成破坏，如果造成破坏够高，玩家身边会刷出一个新的大铁球，靠着这些大铁球的不断破坏，在限定时间内达到分数。



大投篮

玩家使用念动力选取身边物体投篮。粉色对应各种吉祥物的头部气球，绿色对应人（死人不算），玩家可以随便抓路人去投，蓝色对应车子，任何载具都可以，上面坐着人也没关系。真是恶趣味的小游戏……



编：Samtown　　美：grass



七大玩法心得

今年的最大的单机游戏新闻恐怕就是这个《轩辕剑 6》了，随着电视剧的热播，《轩辕剑 6》游戏采用全新物理引擎，承续历代《轩辕剑》经典特色并大幅度创新：精彩深刻的剧情、丰富耐玩的游戏性、独特细腻的美术风格，以及优美动听的配乐势必给您带来耳目一新的感觉。而极具商周时代特色的场景、人物，取材自山海经中东方特色的怪物，画面移动时的矢量景深效果，真实自然的粒子渲染即时光影，时间设定更加细腻和多变的游戏场景。机关设置丰富有趣的迷宫，半即时战斗与多种可自创技能，更多实用有趣的壶界养成系统，动作捕捉下更加自然的人物动态，《轩辕剑 6》将为玩家带来超强的游戏乐趣与视听震撼。





新手赚钱

刚进入游戏的玩家基本上都会为了没钱而苦恼，怎么才能在新手的时候赚钱呢？这里有个简单的方法教给各位玩家。

玩家进入游戏后，可以到防具店买头带，然后导武器店换寒朔幽芒，卖了寒朔幽芒后继续买头带换，反复以上的步骤，玩家能很快了赚到很多的钱。有了钱了，玩家可以在商店买东西刷尊爵，尊爵高了会出现新的物品，武器店、防具店、药店。杂货店可以购买新的物品。新物品属性都很高，武器的攻击力能上千，买齐装备后再出城，做其他任务，玩家有了这些装备可以一路横扫，所向披靡了。





收妖技巧

《轩辕剑 6》中收妖的技巧：

一：努力提升玩家自身的游戏等级，等级越高收妖就越容易。

二：先将要收的怪打到只剩下一丝血，然后在启用收妖功能，这个时候收妖的几率非常大的。

三：玩家可以进入“壶界”，点击“壶界”里面的“化神”玩家可以看到里面的炼妖能力。点击将其升级，这样一来收妖的几率也会越来越多。

四：玩家的炼妖能力升级也便可增加了抓妖、炼妖的成功率，增加获得炼妖时的额外奖励几率。



奇术攻击

在《轩辕剑 6》游戏技能是由奥义系统与奇术合击形成的，整个游戏中最为经典的战斗系统部分是奇术攻击，奇术攻击依托着玩家角色的属性，在施展时会消耗人物的“真元”。如果奇术攻击

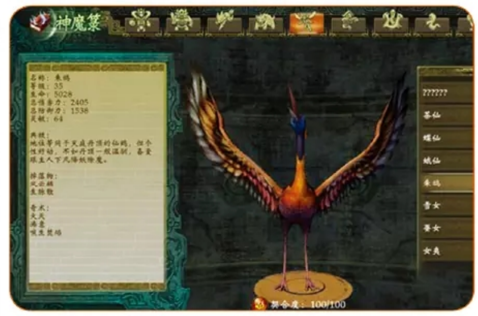
的属性和怪的属性相同，奇术攻击伤害会大幅降低，而不是给怪物加血，这点和轩辕剑前代是大不相同的地方。

奇术攻击与奇术合击均为奇术，不同的是后者发动需要合击角色都在战斗中，前者只需要战斗中的角色有足够的“真元”即可发动。当每次战斗结束后，如获得战斗奖励达到一定的条件时，游戏会自动解锁某些技能，玩家学习该项技能后，有些比较特殊的奇术也会在剧情中学习到。



玄鸟降生





玩家途经奄国近郊的时候遇到易祖，他说玄鸟降临便能复国，他打造制作一只玄鸟机关，需要一些材料。凤灵辰砂、凤云麟、耀金玛瑙、鞣皮、金丝，其中鞣皮从杂货商那里买，其他材料打怪会掉落，挖矿也有一定几率，找到一个矿点存档反复试。玩家可以在耀金玛瑙和凤云鳞在寿山的两个矿点（一个离出口很近，一个离小长右很近）挖到，凤灵辰砂在天台密林的矿点（离南边的出口很近的）挖到。金丝在大地图的银蛋打陆吾和人面鸟掉过，在太山打亡灵铠甲也掉过耀金玛瑙。

带着 5 样东西找易祖，NPC 开始制作玄鸟了。退出这幅地图再进，得到易祖制造的多魔玄鸟，现在可以在大地图换坐骑飞行了，在大地图上点击目的地，自动飞至位置，不用再跑迷宫了。做完这个任务，可以去拜访 DOMO 工作室了，有超多的任务等着你。

隐藏商人

轩辕剑 6 神秘武器商人的位置在那个金山场景后面位置，世界大地图上。那里多转转可以碰到一个金蛋，里面是个隐藏商人卖隐藏武器，5 个剧情人物都有，开始时候一定想办法买齐，钱不够就用止血草之类药草 10 个去换。

取得方法：以物换物取得

止血草（10 个或 12 个换取一个，都用止血草换取全部 5 个兵器大概 50 多个），梧桐果（10 个或 12 个换取一个），醒脑茶（8 个或 10 个换取一个），人参羌活散 2 个，百花蝮蛇露 2 个换就可以。

换取到的武器攻击很高。可以让你角色的攻击直接翻倍，玩家出了太山剧情就可以去买了。NPC 地点是固定的。





强化心得

打开炼妖炉。冶金可以强化武器了，强化武器前，玩家最好换到商店最好的武器（尊爵功能，就是砸钱砸满星就能换了），然后准备 99 个树妖（可以修改或者有时间自己抓）。然后点自动升阶。玩家只要不是手黑的那种人，强化到神器级别是没问题的。神器强化加成 1000 多攻击。





最终 boss

在最终的 boss 战中，消耗战是最强的战术，也是最考验耐心的战术，特别对于回合制 RPG 游戏来说，耗字诀是非常有效果的，但是在游戏中需要及时保证己方人员的生命和魔法量。打之前去朝歌找殷候时，一定要买好药，加血要 5000 那种（大概 30-40 多个），加真元就是一次 2300 那种（越多越好）。玩家最好是用神级的风中蟾蜍剑，还有一个仙配 +999 攻击力 +3333 血，还有加各种抗性 +300 那个（都是在 DOMO 工作室里出的帽子），其余两个人正常装备。玩家主角选择普攻的，其余就是用两个角色合击技（伤害大概 4000 左右），瑚月必须勤加血，配合好了，剩下的就是跟 BOSS 耗时间了，还有 BOSS 会用一个反伤的状态（反弹 32% 的伤害），这时玩家要攻击 BOSS，必须是满血的状态才能攻击，否则玩家会死的。合击技不能用瑚月的合击技（因为 BOSS 是水系的，伤害会很低），玩家注意到以上几点后，剩下的时间就看玩家自己发挥了。





编：Samtown　　美：grass



更新说明和小贴士

剑的传说，风云不断

这个暑假，大宇DOMO小组给我们带来了久违的《轩辕剑》系列最新作《轩辕剑陆凤凌长空千载云》，作为一款2013年发售的国产游戏，虽然游戏综合实力还与国外大作有着不晓得差距，不过DOMO小组还是与时俱进的加入了不少最新的单机游戏理念。为所有正版游戏用户不断提供在线更新就是其中之一，所有购买《轩辕剑6》的玩家都能通过在线更新或者下载离线更新包的模式，免费获得《轩辕剑6》的最新内容。游戏上市不到一个月，游戏就已经放出了先后三次放出更新，让我们来看看这些更新都包含了哪些内容吧。


《轩辕剑6》剧情可自动进行 宛如电影式体验

补丁更新的小贴士

如果你是购买的实体版客户端，建议安装游戏后，去官网（x6.changyou.com）下载最新版本的优化更新包，这样就能享受到《轩辕剑6》迄今为止推出的所有内容了。截止到9月10日，《轩辕剑6》最新的版本为1.05，优化包大小约为280M（包含以前所有的更新包内容）。如果是下载数字版本的玩家，同样也可以下载此更新包。按照DOMO小组之前公布的计划，更新包会每隔1-2周推出，所以之后想要更新的玩家只要进入游戏更新页面，点击更新按钮即可。具体信息还请关注官网放出的最新消息。



DOMO工作室也配合更新添加了新的传送场景

越来越方便的半即时战斗

《轩辕剑6》首次采用半即时战斗系统，本意也是为了在战斗玩法不断丰富的今天，让即时制玩家和回合制玩家都能找到平衡。由于这块内容创新幅度很大，游戏刚刚推出时曾有不少玩家抱怨游戏节奏太快的情况发生。实际上，在游戏的一般设定画面，玩家可以挑战战斗速度，以及呼出菜单时，是否暂停游戏的选项，只要针对自己的游戏习惯进行调节，总能高找到合适自己的选项。不过DOMO小组也及时的发现了这一点，在1.04版本的更新中就加入了战斗快捷键的功能。目前，进入操作选单的选项列表后，按下数字键1-9可快速选择对应项目。战斗中，开启术法的选项列表，可使用F1~F5快速切换术法类别，具体对应如下：

F1：切换至攻击术法
F2：切换至攻击辅助术法
F3：切换至变化术法
F4：切换至恢复术法
F5：切换至嫁术


《轩辕剑6》剧情欣赏有两种习惯设定


可收妖怪和可附魂装备都将继续扩展

初次之外，使用 Tab 按键，就可以再各个角色之间切换了。可以说，在战斗快捷键功能推出后，游戏的战斗内容已经十分舒畅，玩家可以轻松地在角色间切换，而不必担心过于手忙脚乱而无法欣赏到游戏人物华丽强大的技能了。

新增的法宝系统

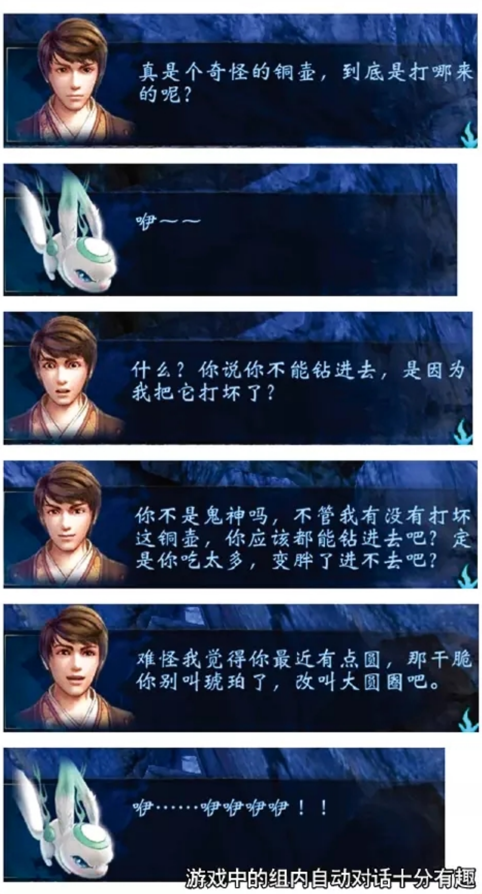
法宝系统对不少《轩辕剑》系列玩家来说都是不能再熟悉的经典系统了，法宝对应各式各样的功能，有的可以在战斗中使用，有的甚至能拿来在商店中讨价还价。《轩辕剑 6》在 1.03 更新后正式加入令人对法宝功能的支持，装备法宝后，就可以在战斗选单中找到对应的功能，从而使用。可以说，法宝的加入极大了丰富了玩家在战斗时的乐趣，比如说法宝“御夫录”，其功能就是将手里的道具转化为投掷用的武器攻击敌人。最为关键的是，法宝对应一套自己的经验值系统，这意味着玩家可以炼化法宝，让其不断升级，打造出越来越强的威力。对于不少网游中的装备强化时动辄耗费价值不菲的宝石，甚至还有销魂的风险，作为单机的《轩辕剑 6》在这方面显得可谓是十分的良心。

值得一提的是，在 1.05 当中，还加入了一个全新的支线剧情，完成剧情后就能够获得最新版本中新添加的法宝“玄珠”。“玄珠”法宝的功能是在敌人用普通攻击我方时增加敌人的破绽值，结合我方普通功能时能够增加地方破绽值的效果。“玄珠”无疑使菜刀流玩家的福音，可以更快的积攒破绽值，而敌人在露出破绽后，玩家使用攻击将更容易打出高攻击力和暴击。


《轩辕剑 6》女主角瑚月


更多精美的游戏场景免费更新供玩家探索


法宝借物神爪 借用琥珀之力盗窃对手道具



游戏中的组内自动对话十分有趣

可扩展的剧情内容

玄珠法宝和其相关的支线任务并不是目前唯一更新的剧情内容，除此之外还有＂集息囊＂法宝和其相关的人任务，因为这几个任务涉及到《轩辕剑 6》女主角瑚月的身世，在这里笔者就不过多剧透了。可以看出来，DOMO 对于剧情方向的更新还处于谨慎的摸索阶段，目前还只是小试牛刀，相信随着时间的积累，我们将看到更多的剧情更新内容上线。从剧情潜力上来说，《轩辕剑 6》有着极强的扩展空间，无论是商周纷争的宏大场面，还是有关黑火、太一之轮的隐秘真相。《轩辕剑 6》可谓是融合了历代的经典要素，又开拓了一个全新的朝代内容。目前游戏剧情还有相当多可以挖掘的地方，相信后续的更新内容一定会在这方面有所涉及。

在剧情表现力方面，本次《轩辕剑 6》也加入了不少创新内容。玩家可以取消掉人物对话的文字边框，像欣赏电影一样体验《轩辕剑 6》的故事剧情。这一方面得益于全新 3D 引擎带来的画面质量和视角把控上的进步，另一方面，《轩辕剑 6》此次请来了不少大牌声优进行配音。从《甄嬛传》中的甄嬛，到台版《海贼王》中的路飞，都同台演绎，加盟到了《轩辕剑 6》的配音工作当中，空前华丽的阵容可以说是完全不属于仙剑系列。

在主线剧情配音之外，《轩辕剑 6》还加入了不少支线剧情任务对话，玩家在探索迷宫或者在主城里面慢步行走的时候，这些对话内容就会自动弹出。这种免打扰式的对话在国产游戏中也算是首次引进，好处是玩家没有必要中断游戏过程来专门欣赏游戏剧情。从而对游戏中的角色们有一个更加感性的认识。不过对于特意收集这些对话过程的玩家来说，想要完全收集齐这些有趣的对话内容可就要费一番工夫了。


苍之涛曾提及过姜子牙修改了太一之轮

以上只是我们总结的《轩辕剑 6》目前已经推出的优化更新包中的亮点内容，相信 DONO 小组也在不停的加班加点，为玩家提供后续更精彩的内容。除了战斗、道具和剧情，我们还可以期待的内容包括新的服装、新的可控角色，甚至新的场景。如今的《轩辕剑 6》还远远远没有呈现出其最终的形态，相信搜狐畅游的运营工作的愈发熟练和大宇 DOMO 小组的不断创新，玩家手里的《轩辕剑 6》会愈发超值。



圣枪游侠卢锡安是LOL第115位英雄

《英雄联盟》玩了些时日后，相信大家会发现这么个规律，LOL的新英雄要么强力逆天几个版本，然后被拳头一刀砍入凡尘；要么就是流行一阵后渐渐冷门，随后在某个特殊时间点被人拿出来大放异彩。这次的新英雄圣枪游侠卢锡安究竟是哪一种暂时还不好给定论，不过易于上手，难于精通（普攻距离就550）或许是这个英雄最大的特点了。

卢锡安技能分析



光芒余韵 被动

卢锡安使用技能后，他的下一次攻击会射击两次。

解析：卢锡安的被动效果类似于易大师和韦鲁斯的综合体，两次攻击效果的第二次攻击只能造成50%的伤害，但是依然有着不俗的伤害。被动的特性也决定了卢锡安的输出手法是技能之后接平A的套路。



穿刺之光 主动技能，热键：Q

向敌方单位射出一串穿刺的光芒，伤害一条线上的敌人，造成为80/120/160/200/240+(0.6/0.75/0.9/1.05/1.2AD加成)的物理伤害。对小兵造成75%的伤害。

冷却时间：9/8/7/6/5秒

施法消耗：50/55/60/65/70法力值

射程：1100

解析：Q技能的射程范围很远，而且是一个5级后AD加成高达120%的变态技能。可是弹道却有些许延迟，在对线期用于消耗时很容易被有位移技能的对手躲掉，但用来清兵线和追杀却出奇的好用。


利用Q小兵来消耗对手



炽热之刃 主动技能，热键：W

射出一个会在接触到敌人或者达到最远范围后爆炸的子弹。爆炸造成60/100/140/180/220+(0.9AP加成)+(0.8AD加成)的法术伤害，并且标记敌人6秒。攻击被标记的敌人会给卢锡安提供40/45/50/55/60的速度加成，持续2秒。

冷却时间：14/13/12/11/10秒

施法消耗：60法力值

射程：1100

解析：W技能的范围伤害虽然好用，但CD略长也限制了使用这个技能的次数，附带的移动速度增加使这个技能有了更多的变化，不光是用于输出过程，同时也可以很好的用于逃生或者走位反杀。


W打小兵后也能被动提速



追寻不休 主动技能，热键：E

猛冲一小段距离，移除所有的减速效果。如果大招杀死敌方英雄，E技能的冷却时间会重置。

冷却时间：18/16/14/12/10秒

施法消耗：60/45/30/15/0法力值

射程：425

解析：E技能的位移距离比男枪的E要远，虽然只是略远一点但可以解除减速效果却让卢锡安变成一个和EZ很接近，在团战中很难被切死的英雄。配合上W技能的加速，任何冲脸英雄想要靠近卢锡安都会变成一场艰苦的马拉松。


E能很好的对抗光辉和努努的减速技能



正义屠杀 主动技能，热键：R

卢锡安在射杀的同时自由移动，持续 3 秒。在击中第一个敌人后，每一发子弹会造成 35/50/65+(0.4AP 加成）或(0.33AD 加成）的物理伤害。子弹的数量会随着攻速而积累。对小兵造成 300% 的伤害。卢锡安可以在大招施放期间使用 E 技能。

冷却时间：100/75/50 秒

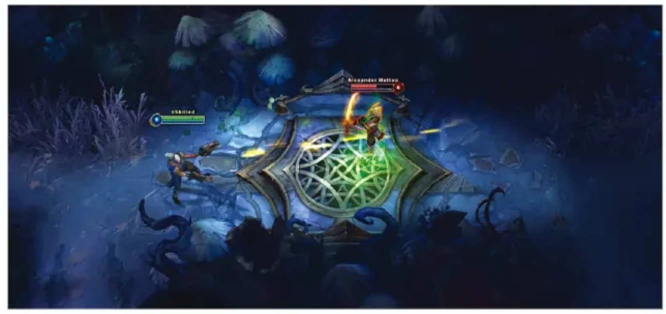
施法消耗：100 法力值

射程：1400

解析：大招可以说是卢锡安的灵魂技能，狂暴的弹幕输出，AD、AP、攻速三加成，三秒内可以输出成吨的伤害，但前提是你和你的靶子中间没人挡着……







出装攻略

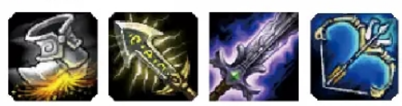
卢锡安的大招特性给了这个英雄许多不一样的出装路线，大致可以分为中规中矩的无尽、破败、轻语这种标准的 ADC 出装，又或者追求极限大招伤害的纯攻速出装，每种又都可以分成 AD 型或者 AP 型，简直让人眼花缭乱，下面就简单介绍一下作者最推崇的一种出装方式。

六神装



开局用多兰剑出门，然后依次用女神之泪、耀光、吸血鬼权杖等小件过渡，出女神之泪是为了升级魔切先叠着，没有叠满之前是不需要先合魔切的，1400 的升级费用完全够你出一个耀光或者净蚀来向三相努力了。由于三相再次降价，同时净蚀的被动变成了增加移动速度，使得三相这件装备非常适合卢锡安，虽然牺牲了少量的攻速加成，但是让卢锡安具备了超强的风筝和追杀能力，同时因为卢锡安技能的高额加成和被动能力，使得卢锡安是一个除去大招后并不十分依赖攻击速度的 ADC，一套 WA、QA、EA 的连招就足以把对面的前排轰的欲仙欲死了。

逆风装



在逆风情况下，能打到对手一下就要尽可能打出一下高伤害，因为对面不可能给你太多的输出机会，因此按照常规 ADC 的套路憋出攻速鞋，无尽，破败，轻语这四件输出装后基本就可以开始考虑出一些防御装增强自身的存活能力了，可以根据对手的阵容选择智慧末刃、冰拳、水银弯刀、狂徒铠甲或者春哥甲。

英雄综合解析



天赋 标准的 21 点攻击天赋，至于剩下的 9 点是点在防御系还是通用上就完全看个人喜好了，个人建议还是点在通用系上比较划算，因为卢锡安前期对线消耗相当缺蓝，通用系中的三点回蓝可以有效缓解女神之泪之前的缺蓝窘境。

符文 符文建议两个精华吸血，剩下的一个精华攻击力。红色印记一个暴击，剩下全部插攻击力，中规中矩的 ADC 符文，但是需要注意的是，卢锡安并不是依赖平 A 暴击输出伤害的英雄。

卢锡安的大招可以完美触发智慧末刃和魔切的被动效果，一个 R 技能可以轻松秒掉护甲 200，肉 3000 左右的前排坦克。同时还可以进行高额伤害的技能消耗，譬如 Q 命中对手接平 A，以及 W 命中对手后接平 A。如果有出三相的话，你还可以依靠装备的移动速度加成和 W 的被动进行走位和消耗，甚至可以直接大招秒杀走位不慎的对手。团战时，建议第一时间不要着急开启大招，尽量等到对面的冲脸英雄交出技能后再用 W 起手开启大招，利用大招不断激活 W 技能的移速加成并走位，防止被秒的同时杀伤对手。

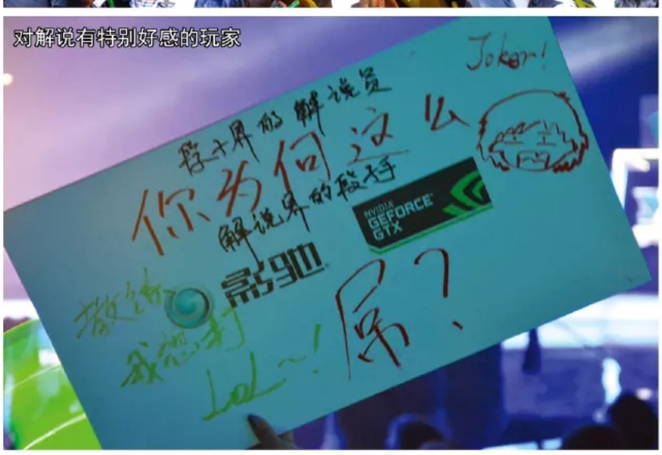
编：小P羊　美：grass



直击 LOL 二周年盛典

9 月 7 日、8 日，《英雄联盟》二周年狂欢盛典在上海电竞风云馆拉开帷幕。今年的看点除了 S3 中国区决赛以外、还有精彩的 Cosplay 表演、充满中国风的龙英雄公布，甚至连体育和娱乐界名人都亲临现场为玩家们带来精彩有趣的明星赛，而本期的 LOL 栏目就将带着大家一同回顾 LOL 二周年庆典的精彩时刻。


内场人头涌动



对解说有特别好感的玩家

LOL 众多名人齐聚现场

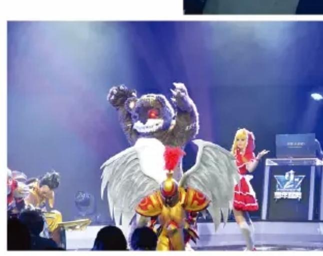
虽然二周年盛典的正式活动都安排在中午 12 点以后，但是早早到场的玩家们已经能在外场互动区享受到和LOL名人们零距离接触的福利了。国内的几大知名游戏战队像是 WE、IG、OMG 等等都有各自的“小帐篷”，想知道大神们都用什么“武器”在战场上厮杀的么？这里可有大神们推荐的不少好外设哟！而在签名区内，我们熟悉的几大 LOL 知名解说，像是小苍、JoKer、小于等毫不含糊地接过玩家们递上的签名本、礼包盒，刷刷刷地留下大名。拥有邻家女孩般亲和力的小苍姐，是最受玩家们青睐的合影对象。


正在外场签名的小苍

精彩 cosplay 惊艳全场

Cosplay 是每场 LOL 线下活动中，最能带动起全场欢呼和尖叫的元素。在这届 LOL 周年庆中高质量的 cosplay 表演也再次惊艳全场！值得一提的是，LOL 最近公布的几款新皮肤，像是探险家的未来战士皮肤、豹女的铁血猎手皮肤等都有 Coser 扮演，在如此紧凑的时间中完成装备的准备可不是一件容易事，这里也像敬业的 Coser 们表示感谢吧。






EZ 未来战士版的 cos！


cosplay 表演中还出现了坑爹 EZ 被三大解说拯救的小插曲。正如解说们说的一样，大家一开始难免都是坑爹货，坚持下去就一定会胜利

皇族摘得 S3 中国区桂冠

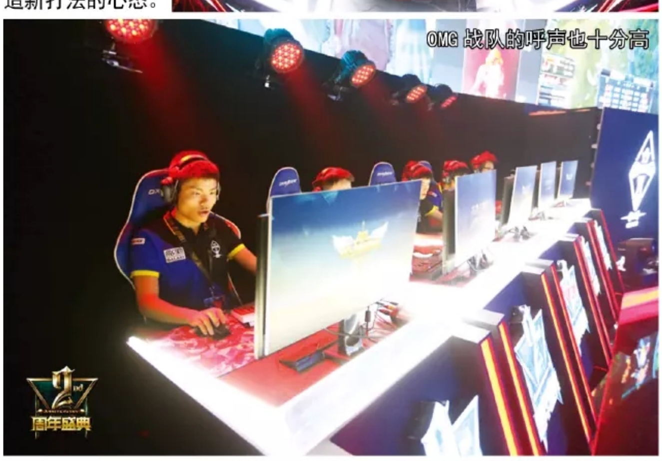
提到 S3 中国区决赛，在 9 月 7 日、8 日两天的活动现场进行的国内顶尖战队的对决更是吸引眼球。这次共有四只战队争夺晋级 S3 全球比赛八强的资格，包括：IG、皇族、OMG 以及 PE。由于只有冠军队伍才能免战直接晋级S3八强，而亚军队伍还需要和其他国家战队进行一番“门票”之争。为此，这一次的比赛同样意义非凡，悬念叠起。而职业选手在现场为玩家们奉上的精彩对决总算是让“二周年盛典”偏贵的入场券真正值回了票价。



OMG 对阵 IG 的比赛

在这次的比赛中出现了很多玩家呼声极高的配合阵容以及英雄，像是死哥+螳螂的大招流、高端局中经常惨遭对手Ban掉的“肾结石”（慎、劫、锤石）等等。值得一提的是，一些在平时匹配或排位中不常遇见的英雄也在本届 LOL 周年庆上大放异彩，例如 OMGLoveLin 的鳄鱼大哥、皇族的辅助安妮等等。足见在 LOL 的世界中，只存在冷门英雄，不存在没用的英雄。能不能获得每场战斗的胜利，还要看玩家们对英雄的理解和敢于创造新打法的心态。


Tabe 回归后实力大涨的皇族


OMG 战队的呼声也十分高

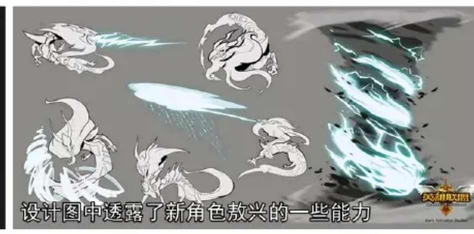
S3 中国区决赛的结果相信不少朋友们已经知道了，最终的对决在皇族和 OMG 间进行，最终皇族在决赛前先败 OMG 一场的情况下完成了逆转，夺得了 S3 八强的门票。P 羊私下里认为这两支队伍在个性上有不少差异，像皇族很善于入侵野区抓单，而 OMG 则偏好快速集结推线，不管哪种风格更胜一筹，都值得玩家们学习借鉴，这里也期待这两支队伍最终取得理想的成绩（虽然这篇文章见刊后，S3 差不多该比完了）。

龙英雄震撼发布

新英雄，相信是每位 LOL 玩家最关注的内容。LOL 作为一款世界级的 MOBA 游戏，曾经为不同文化圈的玩家们特意打造了独具民族风格的英雄，譬如，为欧洲玩家打造的“斯巴达”，为韩国玩家打造的阿狸等等，而 LOL 打造的中国风格英雄就更多了，譬如：赵兴、齐天大圣等等。

就在 9 月 8 日狂欢盛典进行到第二天，腾讯公司互动娱乐发行线助理总经理杨明先生正式向现场媒体及玩家公布了《英雄联盟》的最近研发计划——全新中国龙英雄“敖兴”的消息。同时，《英雄联盟》还在二周年盛典现场全球首次发布了“敖兴”的早期概念图与角色设计理念。这里，也特别透露龙英雄“敖兴”的一些设计细节。


敖兴前期概念图


设计图中透露了新角色敖兴的一些能力

据研发团队透露，龙英雄敖兴的名字意味着“力量与繁荣”的意思。这个专门为中国召唤师们设计的龙英雄如大家印象中的中国龙一样能够控制水域以及风雨雷电。游戏中，它既可以为盟友撒下象征好运的甘露，也能向敌人喷吐散播毁灭的风暴。另外，“敖兴”作为艾欧尼亚阵营的一方，会在艾欧尼亚面临重大危机时从天空降临拯救万物。

相信参与过上届 LOL 周年庆的朋友应该还对娱乐明星的亲临现场津津乐道，而在本届周年狂欢盛典上，我们惊讶的发现原来还有那么多娱乐、体育界的明星在休闲时刻以打两盘 LOL 为乐趣呢！这次来到现场的明星包括有好男人之称的陈赫以及体操王子陈一冰，而著名钢琴家朗朗也通过视频为 LOL 献上一曲。令人兴奋的是，主办方还特地安排了一场别开生面的明星表演赛，由陈赫率领的娱乐明星队对阵陈一冰率领的体育明星队，经过近 50 分钟的激烈较量，陈赫带领薛之谦、朱桢等众明星力克体育队，全场更是呐喊声、笑声不断。


据说陈赫马上要结婚了


娱乐和体育明星队同台较量

最后要特别一提的是，《英雄联盟》在今年首次发布了“大电竞战略”，这是游戏产业历史上第一次由游戏厂商提出、单独针对电子竞技的战略计划，旨在推动电竞产业向更健康、良性的方向发展。如今，《英雄联盟》或许已经不仅仅是一款戏，而是一种流行娱乐文化。



奥德赛 太空野生动物园

编：samtown　美：哈秋

用各种野生动物的名字来命名一些事物已经是我们司空见惯的事情，这些动物的特有属性很大程度上会表现在这些人类创造或者已知事物的特征上，从而表达了人类对于它们的敬畏之情，尤其是在军事领域，许多战舰战机都沿用了这样的规则。而在 EVE 的游戏中，在既虚拟又真实的宇宙中，很多太空飞船、星际战舰的名称也被冠上了这些动物的名称。我简单的统计了一下，结果惊人，有将近 50 艘不同类型的飞船使用了动物的外号，他们大多来自于崇拜自由的加达里共和国和原始野性的米玛塔尔共和国，这些飞船放在一起宛如一个天然的太空野生动物园。本期栏目就跟随阿汤叔的视角一起来参观一下吧，同时，新手玩家也能从中了解这些战舰的特点和类型。

护卫舰级



矮脚鸡级
属性特点：每升一级，护盾转移装置传输量提高 10%，同时电容消耗降低 10%
特有加成：护盾转移装置有效范围增加 500%

又被称为“招财鸡”，原产于泰国和东南亚一带，是最可爱、体型最小的一种观赏鸡、宠物鸡。公鸡体重约在 400 至 600 克，母鸡体重约在 300 至 500 克，甚至更小。招财鸡体态优美，挺胸翘尾。后来被带进云南与云南本土的茶花鸡杂交，经过多年的发展型成了中国版的茶花观赏鸡。

矮脚鸡级是一艘支援护卫舰，能够在战斗中快速修复友军舰船的护盾。早期这艘船有如其外号般被设计成采矿护卫舰，矿石就象征着财富。而自从“复仇者”资料片推出专业采矿护卫舰和无人机后，它的作用立即被替代。于是官方将其功能转变为修理支援舰，用以填补小微型舰船战斗时后勤的空白。事实证明这样的改动非常成功，它不仅能在中远距离遥修队友，还能很好的躲避敌军的火力。

苍鹭是大型水边鸟类，头、颈、脚和嘴均甚长，因而身体显得细瘦。广泛分布于非洲南部、欧亚大陆。栖息于江河、溪流、湖泊、水塘、海岸等水域岸边及其浅水处和沼泽地上。主要以小型鱼类、泥鳅、虾、蛙和昆虫等动物性食物为食。苍鹭觅食时间在清晨和傍晚，它行动极为灵活敏捷，有时站在一个地方等候食物长达数小时之久。

苍鹭级是一艘被设计专门用来探索宇宙深处未知领域的护卫舰，由于新版本对宇宙探险模式进行了前所未有的革新，使得这艘船变为最炙手可热的船只之一。最新的属性和特有加成为新手们学习探险，解密宇宙，赚取第一桶金提供了很好的帮助。而它的升级版“秃鹰级”则为专业探险家准备，在提升空间扫描和破解能力的同时，还提供了很好的隐形能力，使你能在危险的 0.0 区域外层空间中很好的保护自己。



苍鹭级
属性特点：每升一级，探针扫描强度提高 7.5%，打捞器循环时间减少 5%
特有加成：遗迹和数据分析仪的病毒破解强度 +5



茶隼级
属性特点：每升一级，轻型导弹和火箭的伤害提高 5%，导弹飞行速度提高 10%

也叫红隼，是隼科的小型猛禽之一，翅长而狭尖，扇翅节奏快，尾较细长。茶隼飞行快速，善于在飞行中追捕猎物。栖息于山地和旷野中，多单个或成对活动，飞行较高。以猎食时有翱翔习性而著名。吃大型昆虫、鸟和小哺乳动物。它们是常见的留鸟及季候鸟，分布范围很广，非洲、印度及中国；越冬于菲律宾及东南亚。此外茶隼也是比利时的国鸟。

茶隼级是 C 族海军用于前线作战的战斗型导弹护卫舰，这艘船拥有紧密的感应器阵列，可以最快的速度锁定对手，而四个导弹发射器提供同类型舰船中最强大的火力输出。加上四个中插槽令其在攻防两端均表现出色，是新手 PVE 做任务的不二选择，在它之后就可直接升级操作巡洋舰。

秃鹫又叫秃鹰、座山雕，泛指一类以食腐肉为生的大型猛禽。除了南极洲及海岛之外，差不多分布全球每个地方。体形大，它张开两只翅膀后整个身体大约有 2m 多长，体重 7～11kg，是高原上体格最大的猛禽。由于食尸的需要，它那带钩的嘴变得十分厉害，可以轻而易举地啄破和撕开坚韧的牛皮，拖出沉重的内脏；裸露的头能非常方便地伸进尸体的腹腔。

如果说茶隼级是新手 PVE 赚钱做任务的利器，那这款秃鹫级就是纯粹为 PVP 战斗而打造的了，是新手接触 PVP 可使用的最初级的战船，相比茶隼来说，它的速度更快，灵活性更高，可以快速接近并限制住敌人，同时超高的扫描信号半径也让敌人难以锁定和击中，再加上它的特有加成，被誉为便宜又好用的抓人船。而如果你想让它的作用在游击战中充分发挥，建议你使用它的升级版截击舰：黑鸦级。



秃鹫级
属性特点：轻型导弹和火箭的动能伤害提升 10%
特有加成：推进抑制系统启用能量消耗降低 80%



土狼级
属性特点：每升一级，目标标记装备效率提高 10%，停滞缠绕光束有效距离增加 20%，船只信号半径降低 3%

土狼外形与鬣狗颇为相似，但它是独立的品种。它们分布于非洲西海岸和南部，虽说以狼为名，但土狼却属于相对懦弱的猎食动物，它们晚上出来寻食，从不攻击人类。除进食柔软的腐肉、鸟卵外，主要食物是白蚁。因此它们舌较长而发达，可舔食白蚁。土狼的族群领地性很强，在它们尾根下有一个囊状腺体，其分泌物专门用于标记领域。

土狼级是升级版的 M 族电子攻击舰，和这个外号唯一相似之处就是它们的外形都很丑陋，但它的用途却被津津乐道。相比它的初级版电子船守夜者级，土狼的控制性和侵略性显著提升，目标标记和停滞缠绕的两大属性让它拥有“小船杀手”的美誉。许多价格昂贵，看似根本无法锁定消灭的特种护卫舰遇上土狼就只能自认倒霉了。



美洲虎级
属性特点：每升一级，小型射弹炮台伤害提升 10%，跟踪速度提高 10%，最佳射程增加 10%
特有加成：微型跃迁推进器信号半径惩罚降低 50%


同属狼族的恶狼级掠夺舰

又称美洲豹，西半球最大、仅次于老虎狮子的体型第三大的猫科动物。它与一般豹类外观不同的是毛皮的环纹圈中有黑斑点。它们一般居住于热带雨林，单独行动；白天在树上休息，夜间捕食。美洲虎性情凶猛，捕食鳄龟、南美鳄、森蚺等大型动物，身手矫健。美洲豹集合了猫科动物的所有优点，猫科中名副其实的全能冠军，它具有虎、狮的力量，又有豹、猫的灵敏。咬合力很强，使猎物毙命的效率最高。

美洲虎级是游戏中设计外观最为完美的战斗突击护卫舰，没有之一。它是裂谷级护卫舰的升级版，也是 M 族最好的 PVP 护卫舰。它的优点在于均衡性，四个高槽能够保证强大的火力输出，而出众的自身抗性和四个中、低槽装配又能同时兼顾护盾和护甲。由于外形很像《星球大战》中的 X 战机，所以深受玩家们的喜爱。如果你还想更好一点，它的两款进化版“猎狼”“暴狼”一定能满足你，当然，首先要确认自己的钱包够不够 Shopping 哦！

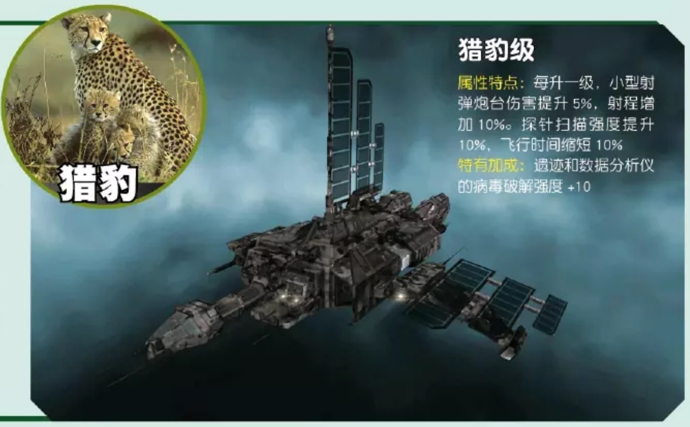


又称火鸡、吐绶鸡，是在墨西哥的瓦哈卡地方首先驯化成家禽的，时间大约相当于欧洲的新石器时代（公元前五千年）。火鸡于十五世纪末输入到欧洲，现在北美洲的南部还有野生的。火鸡喜欢群居生活，性情温顺，行动迟缓。它们平时栖于地面上，也有一定飞翔力，能飞 500 ～ 2000 米远，觅食昆虫以及谷类、蔬菜、果实等。它们受惊时会迅速跑到隐蔽地方，夜间结群宿在树上。同时，它们也是欧美家庭传统上的节日美食。

和喜闻乐见的火鸡一样，共和舰队火尾鸡级护卫舰现在存在的价值也有些类似于收藏品和宠物。它最大的优点就在于操作门槛低，只需要最基本的技能，很适合新手使用，如果你技能不够，但又想拥有高级护卫舰的能力，选它就对了，凶猛的攻击力和小巧的身材会让你屡试不爽。但唯一的缺点就是价格昂贵，需要 M 族的 LP 忠诚点数才能购买。

猎豹又称印度豹，是猫科动物的一种，也是猎豹属下唯一的物种，现在主要分布在非洲与西亚。同其他猫科动物不同，猎豹依靠速度来捕猎，而非偷袭或群体攻击。猎豹是陆上奔跑最快的动物，全速奔驰的猎豹，时速可以达到 120 公里，相当于百米世界冠军的三倍快。由于猎豹的牙比较短，所以猎豹有时候还不能用牙来把食物咬死。经常是靠上下颚就是像钳子一样把猎物的脖子钳子住，使猎物窒息死亡。

猎豹级是 M 族 T2 的隐秘护卫舰，能搭载隐形装置且有一定的战斗力，专为突击队和间谍活动而设计。同时它也有很好的扫描和破解能力，可以作为高级搜索船使用。它的主要特点在于能够穿越敌人领空而不暴露行踪，避免遭遇危险，这一点和猫科动物的生活习性很相似，它们总是来无踪去无影。



猎犬起源于芬兰家犬，被芬兰人培育成用来捉鱼的“工具”，后来出口到英国，用来帮助猎人捕捉鸟类，最后传播到全世界，进过训练这些猎犬进行捡球、玩玩具等简单的活动。猎犬是打猎的好帮手，活泼、忠诚的天性赢得了家中爱犬的地位。猎犬分类很多，有单猎犬和群猎犬，也有为耐力而培育和为了速度培育。还有视觉猎犬（如阿富汗猎犬和嗅觉猎犬（如寻血猎犬）的划分，它们主要的区别都在于狩猎技巧。

猎犬级隐形轰炸舰，是目前最高级别的特种护卫舰，这种飞船可以搭载伤害巨大的鱼类和炸弹，又拥有隐秘行动能力，专门用以集群偷袭敌军舰队，这种方式和群猎犬的用途异曲同工。各族隐形轰炸舰的出现彻底改变了原先的战场规则，让胜负变得更难预测。几十艘甚至上百艘“隐轰”可以在瞬间摧毁一支百余艘战列舰组成的舰队。



驱逐舰级



渡鸦是雀形目中体型最大的鸟类，共有 12 个亚种。通体黑色，并闪紫蓝色金属光泽；尤以两翅为最显著。渡鸦集群性强，常结群营巢，并在秋冬季节混群游荡。行为复杂，表现有较强的智力和社会性活动。鸣声简单粗厉。栖息于高山草甸和山区林缘地带。主要取食小型啮齿类、小型鸟类、昆虫和腐肉等，也取食植物的果实，甚至人类活动的剩食等。它们主要分布于北半球。

渡鸦级是“复仇者”版本新增的四大攻击型驱逐舰之一，攻强守弱是它的特点。它的出现填补了 C 族在导弹（尤其是火箭）驱逐舰方面的空白，它独一无二的 7 个发射器槽提供了短距离超越巡洋舰的爆发力。但同时脆弱的防御力也使它很容易被击毁。由于造价便宜，低安的海盗们把它作为自杀式攻击武器，专门对付新手护卫舰和运输用的货舰。



飞燕和海燕都是雀形目燕科的其中一种，和其他 73 种类型被统称为燕子。海燕是小型海鸟。鼻孔皆成管状，位于上喙背面，左右相接。它飞离陆地，捕食海面游泳的鱼类和动物，有时也捡食一些船上丢弃的食物。所有燕类的习性都很相似，以至于很难分辨，它们都花大量时间在空中捕猎，身形灵活，也都是远距离远距离迁徙候鸟。海燕唯一的不同也许就是跨海迁徙的特质，让人们经常在海上看到它们，把他们作为诸多海上文艺形式表现的重要对象。

海燕就是渡鸦的混合炮版本，我们不如更多了解一下它的升级版本：飞燕级拦截舰（简称：轻拦）。团队 PVP 作战必不可少的特种战舰。拦截舰最大的特点就是发射拦截泡泡，任何舰船一旦落入拦截泡泡中就无法跃迁了，因此这种舰船通常都会在星门边上拦截过往船只。飞燕最多能安装 3 个拦截泡发射器，可以在一瞬间瘫痪一个星门的跃迁，是制胜的关键要素。

巡洋舰级



狞獾（huān）是猞猁（shē lì）的其中一个种类，猞猁别名猞猁狲、马猞猁，属于猫科。体型似猫而远大于猫，生活在森林灌丛地带，密林及山岩上较常见。喜独居，长于攀爬及游泳，耐饥性强，可在一处静卧几日，不畏严寒，捕杀狍子等中大型兽类。狞獾的特征是耳尖上有明显的丛毛，其中还夹杂着几根白毛，很像戏剧中武将头盔上的翎子。脊背的颜色较深，全身都布满略微像豹一样的斑点，这些斑点有利于它的隐蔽和觅食。

狞獾级导弹巡洋舰肯定是宇宙中最好的 PVE 新手任务船，从茶隼升级到狞獾，再从狞獾升级到幼龙。这又让我想起 N 年前 EVE 刚开服那会，满地都是狞獾的场景，同时它也是 C 族玩家人口位居四族之首的重要原因之一。早期能上 5 重导的狞獾横扫 3 级任务不在话下，直到更有效率的幼龙级战巡出现。

毒蜥：有毒蜥蜴的统称。北美洲的两种毒蜥，即墨西哥西北部的钝尾毒蜥和分布于危地马拉太平洋沿岸的珠毒蜥，它们是现存仅有的有毒蜥蜴，与毒蛇不同，毒蜥的毒牙不是在上颌而是在下颌。毒蜥体长 0.5-1 米，生活于热带落叶林或灌丛地带，北方荒漠和干草原也有。毒蜥都是行动缓慢的肉食动物，主要食洞穴中的幼鼠，也食鸟蛋等其他多种食物。人们曾一度相信毒蜥是杀不死的，认为它具有某种神奇的力量。它会狠狠地咬敌人一口，并像钳子一样牢牢地抓住它。它的毒液会导致肿胀和恶心，但并不能毒死人。

毒蜥级是一艘海盗势力的巡洋舰，也是宇宙中综合实力最强的巡洋舰。它的价格甚至超过了很多战列舰。操作它需要掌握 C 族和 G 族混合舰船技能，当然它的特点也是混合的。它不仅拥有极其出众的导弹攻击能力，还有很强大的无人机攻击力，防御抗性也很高，无论是做任务还是 PK 战斗它都是一把好手。唯一的缺点就是船价太昂贵了，买不起的可以试试它的低级版：巨鸟级。





鱼鹰又称鸬鹚，也叫水老鸦。是鹈形目鸬鹚科的鸟类属种，有 30 种。鱼鹰身体比鸭狭长，体羽为金属黑色，善潜水捕鱼，飞行时直线前进。中国南方多饲养来帮助捕鱼。除南北极外，几乎遍布全球。生活在加拉帕哥斯群岛上的加拉帕哥斯鸬鹚和广泛分布在亚洲和非洲的大鸬鹚都是十分有特色的品种。鱼鹰把捕捉到的鱼贮在喉囊中，雏鸟将头伸入啄食。该鸟可驯养捕鱼，我国古代就已驯养利用，为常见的笼养和散养鸟类。

鱼鹰级在“复仇者”版本之前还只是一艘很普通、很鸡肋的战斗船，但版本更新后，官方为了填补初级巡洋舰在后勤方面的空白，将此船属性推翻重做。现在，它拥有了超出想象的护盾修复和传电能力，某些方面甚至比它的升级版：皇冠蜥级后勤舰来得更强，更实用。PS：我始终不明白为什么皇冠蜥后勤舰是修甲而不是修盾的……



白嘴鸦是一种欧洲鸟类，与北美乌鸦有相近血缘。白嘴鸦可长至约 19 英寸（48 厘米）长。它们有着乌鸦一般的嗓音，也像乌鸦一般的聪明而大胆。白嘴鸦是英国数量最多的鸟类，它们将巢建在高高的树顶上，生活在多达 1000 只同类的大群体或群居地中。白嘴鸦可以消灭大量的害虫，但也损坏大片的谷物。究竟它们是更有用还是更有害，这一问题至今仍难以回答。

白嘴鸦级是顶尖的 T2 战斗侦查舰，集战斗、侦查、电子战三位一体，是对同级别重型突击巡洋舰的最佳补充。它的 ECM 目标干扰装置能瞬间瘫痪敌舰的攻击能力，还能干扰对方的支援能力，在电子对抗日益重要的新形势下，白嘴鸦在小规模冲突中拥有不可替代的作用和毁灭性的力量。它的缺点在于操作门槛比较高，新手玩家想玩电子船可以尝试低级版本：黑鸟级。

鹏，又名“鲲鹏”，“大鹏鸟”，“大鹏金翅鸟”，“金翅大鹏雕”，“迦楼罗鸟”（印度），最早是传说中一种奇大无比的鸟类，在中国、南亚神话传说、古代文献中都有相关记载或相似描述。之后鹏又被用来形容大型的鹰类，比如说世界上最大的老鹰——菲律宾鹰，被人们赞为世界上“最高贵的飞翔者”，但这种珍稀鸟类目前已经濒临灭绝。其翼展长达 2.2 米，能够在几公里的范围内活动、捕食。而金色的鹏又被人们誉为鹰中之王，鸟兽之神。

金鹏级是 C 族终极巡洋舰，全称为 T3 导弹战略巡洋舰。就像文献中人类对鹏的记载一样，它也被誉为是宇宙中的传奇。战略巡洋舰最大的特点就是以子系统模块来划分舰船的属性，你可以按不同的需要安装模块，使其成为一艘任务船，战斗船，指挥船甚至是支援船。一艘全副武装的金鹏战斗力甚至可以超过一艘无畏级旗舰。在最新的奥德赛版本前，一队金鹏可以统治战场，新资料片专门针对金鹏做了削弱，可见此船的强大程度。



战列舰级



鲑鱼是所有三文鱼、鳟鱼和鲑鱼三大类的统称。科学家们通过对古化石的研究证明，鲑鱼在一亿多年前就已经生存在这个地球上了。到目前为止，科学家们采用分类学方法从鱼体的结构特征上发现鲑鱼共有 11 个系列，66 个品种。所有属于鲑鱼科的冷水鱼都在淡水中产卵孵化，每年它们都不惜代价从大海回游到江河栖息地产卵，素有顽强和坚韧的美誉。当然，鲑鱼也是全世界人们盘中的美味。

猛鲑级战列巡洋舰在早期是狞獾级巡洋舰的唯一替代品，用它做 3、4 级任务能提高效率，哪怕它的属性是 C 族不太擅长的混合炮。直到幼龙级导弹战巡的出现，它才被打入冷宫（估计现在它的属性早已在官方改动日程上了）。但它的两款升级版：兀鹫级和夜鹰级指挥舰却一直深受团队指挥官们的青睐。尤其是兀鹫级，能装备三个作战网络系统，能使团队战斗力得到有效提高。

乌鸦是雀形目鸦科数种黑色鸟类的俗称，为雀形目鸟类中个体最大的品种。乌鸦羽毛大多黑色或黑白两色，黑羽具紫蓝色金属光泽；翅远长于尾；嘴、腿及脚纯黑色。乌鸦共 36 种，分布几乎遍及全球。中国有 7 种，大多为留鸟。在民间，乌鸦又被人们赋予报忧不报喜的不祥之兆。

乌鸦级导弹战列舰是 C 族新手最早接触到的大型战舰，它是幼龙级的替代品，装配 6 个鱼类发射架的乌鸦可以碾压所有 4 级任务，早期的 EVE 会战大家还都会使用乌鸦来做主战舰，但随着 T2、T3 等高级战舰的陆续出现，乌鸦的战斗作用日益淡化，现在它和狞獾、幼龙等新手船一样，是最实用的 PVE 船只。





毒蝎是带有剧毒的蝎子。地球上 1500 多种蝎子中，最毒的蝎子是巴勒斯坦毒蝎。《圣经》里曾提及这种剧毒之蝎。它在毒王榜上排名第 5。它长长的螯的末尾是带有很多毒液的螯针，其毒牙足以穿透人类的指甲。趁你不注意刺你一下，螯针释放出来的强大毒液让你极度疼痛、抽搐、瘫痪，甚至心跳停止或呼吸衰竭。

毒蝎级是外观和外号最为接近的战舰，外形就像一只蛰伏的蝎子。它是战列舰级别的电子作战船，拥有最高的 8 个中槽，能最大限度地安装电子战装备。但相比更为灵活、更为多功能的中小型电子船，以 ECM 目标干扰为主的毒蝎级上战场的机会并不是很多，一般只有在大规模会战的情况下会用到它。

响尾蛇属于蝮蛇科，一种管牙类毒蛇，蛇毒是血循毒。响尾蛇一般体长约 1.5 ～ 2 米。体呈黄绿色，背部具有菱形黑褐斑。尾部末端具有一串角质环，为多次蜕皮后的残存物，当遇到敌人或急剧活动时，迅速摆动尾部的尾环，每秒钟可摆动 40 ～ 60 次，能长时间发出响亮的声音，致使敌人不敢近前或被吓跑，这就是响尾蛇威名远扬的地方。

虽说响尾蛇级战列舰是毒蝎的升级版，外观也极为相似，但是它们的属性和作用是截然不同的。响尾蛇是该系列的海盗势力战舰，类型和毒蜥级巡洋舰一致，是战列舰版的毒蜥。他可能是宇宙中综合属性最高的战列舰之一了，但由于造价昂贵，很少有人愿意开它出去打架，更多是用来做 5 级任务的肉盾……





黑豹是对猫科家族一些特定成员的一个宽泛的定义，因而不是一个生物学上科学的分类概念。传统意义上的黑豹指的是某些豹类和美洲豹的黑色变异个体，因而当指称“黑豹”时，可能指的物种有两个。某些较小的猫科动物有时也被民间称为黑豹，比如黑色变异个体的金猫等。

黑豹级是唯一一艘以动物名称命名的 M 族黑隐特勤舰，我们对于这种战舰的了解就和它“黑豹”的外号一样神秘。黑隐特勤舰是战列舰的升级改进版，它的作用是深入敌后实施间谍任务，通过使用隐秘跳跃通道发生器，他们能够生成一条只让隐形特勤舰队通过的跳跃通道，你要是想找偷袭行家，那就非他莫属了。

货舰与旗舰级



猛犸是古脊椎动物，哺乳类，长鼻目，巨象科，最著名的种类是真猛犸象，即长毛象。猛犸的生活年代约 1 万 1 千年前，源于非洲，早更新世时分布于欧洲、亚洲、北美洲的北部地区。它们可以适应草原、森林、冻原雪原等环境，少数种类如真猛犸披有长毛，有一层厚脂肪可隔寒，夏季以草类和豆类为食，冬季以灌木、树皮为食，以群居为主。最后一批猛犸象大约于公元前 2000 年灭绝。

猛犸级是 M 族最大、最坚固的工业舰。工业舰的作用最初是用于深空矿业和制造业原料运输和采集。当然，对于新手而言，它的作用更直接，就是运输舰，商人用来在星系空间站之间运送各种货物。它的高级版本巨象级深空运输舰在载货能力，防御力等方面都更胜一筹。



大獾级

属性特点：每升一级，货舱容量和船只最大速度增加 5%

獾（huān）也叫狗獾、欧亚獾，是分布欧洲和亚洲大部分地区的一种哺乳动物，属于食肉目鼬科。通常獾的毛色为灰色，下腹部为黑色，脸部有黑白相间的条纹。耳端为白色。主要吃蚯蚓，但也吃昆虫、甲虫和小型哺乳动物。獾的牙齿极为锋利和坚硬，有人在使用军用铁锹试图挖出洞穴中的獾时被獾用牙齿将铁锹咬断。

大鸨（bǎo）是鹤形目鸨科的大型地栖鸟类。翅长超过 40 厘米。嘴短，头长、基部宽大于高。翅大而圆。雌雄鸟的两翅覆羽均为白色，在翅上形成大的白斑，飞翔时十分明显。它们栖息于广阔草原、半荒漠地带及农田草地，通常成群一起活动，十分善于奔跑。大鸨既吃野草，又吃甲虫、蝗虫、毛虫等。

獾级工业舰的外观和动物本身很像，尤其是前段的大鼻子。它是 C 族使用最广泛的运输工具，被开发出各种各样的型号，甚至还有一些型号作为限量版奖品赠送给玩家，比如“獾级 MK 和 MK2”等。但随着宇宙中海盗的增多，星系运输变得越来越不安全，玩家也逐渐开始青睐它的升级版本大鸨级深空运输舰和天鹤级偷运舰，尤其是偷运舰，不仅能躲过玩家海盗，还能从游戏 NPC 海关眼皮底下偷运一些价值不菲的禁货。

还有一个著名的外号：虎鲸。它是一种大型齿鲸，身长为 8～10 米，体重 9 吨左右，头部略圆。逆戟鲸是食肉类哺乳动物，它们嘴巴细长，牙齿锋利，性情凶猛，善于进攻猎物，是企鹅、海豹等动物的天敌。有时它们还袭击其他鲸类，甚至是大白鲨，可称得上是海上霸王。它们是一种高度社会化的动物，一些群体组成的家族是动物界中最稳定的家族，分布于几乎所有的海洋区域，从赤道到极地水域。水温或深度没有限制其范围。



逆戟鲸级

属性特点：每升一级，货柜舱容量增加 5%，开采先锋网络装备效果提高 3%
特殊能力：牵引光束的有效范围提升 250%，牵引速度提升 100%，测量扫描器的范围提升 500%，可以同时使用三个作战网络装备。





长须鲸



长须鲸级

属性特点：每升一级，工业核心模块的燃料消耗减少 5%，开采先锋网络装备效果提高 10%，旗舰级护盾转移装置的作用范围增加 50%，无人机伤害和 HP 提高 20%

特殊能力：测量扫描器的扫描范围增加 900%，货柜扫描器的扫描范围增加 200%

长须鲸的体形小于蓝鲸，居鲸类第 2 位。鲸体呈纺锤形，平均身长约 25 米，平均体重约 70 吨，平均寿命超过 90 岁。长须鲸在 25-30 岁时才达到成熟，雌性长须鲸的体型一般比雄性大，体长可达 27 米，体重可达 80 吨。它们是大型鲸鱼中的游泳冠军，速度保持在 37 公里 / 小时，短时间内时速可突破 40 公里 / 小时。由于人类贪婪的捕杀，它们已被国际自然保护联盟（IUCN）列为濒危物种。

顾名思义，鲸鱼是目前世界上最大的生物，也印证了旗舰级工业舰庞大的身躯。它们是仅次于泰坦的方舟，甚至比航母都要大，他们支持并承担大规模的深空矿业。逆戟鲸级属于工业指挥舰兼小货舰，是唯一一条可以在高安输送组装好的船只的运输舰。主要作用是提供矿队加成，比较适合小型矿队在相对安全的环境下开采，自身防御能力薄弱。而长须鲸级属于工业旗舰，可以开启工业模块以便压缩矿石，可以安装克隆仓，有一个只能放置工业舰，运输舰，矿舰的维护机库。防御能力可观，属于 0.0 军团矿队深层开采基地相当于一个移动的矿业基地。相比之下长须鲸最主要的优势在于能够将原矿磨成更小体积的颗粒，这也就意味着舰船可以运载大量压缩形式的矿石。除此之外还能装配旗舰级牵引光束，以比普通牵引光束更快的速度将更远距离外的货柜拉近。它还拥有相当大的无人机挂舱、克隆舱和跳跃引擎。这些因素结合起来，长须鲸级可以说是非常理想的深空矿业操作的纽带。但它的唯一缺点就是价格昂贵，需要军团的力量来维持。

无人机系列



大黄蜂



胡蜂



螳螂



蜻蜓

最后，我们再来看一些游戏里另外一种微型飞船：无人机。以上所有的飞船都是以各种野生动物来命名的，以此为参照，外形更小、更灵活的无人机类使用各种昆虫来做外号还真是恰到好处。左侧的四个名字无一例外的让我们想到攻击性和捕食性的昆虫，这也为我们证明了无人机的优势之所在。很多情况下，5 架战斗无人机的攻击力甚至比一艘护卫舰都高，航母所携带的铁骑攻击无人机和轰炸机更比得上巡洋舰的威力。

编：X 先生　美：grass

攒机月月谈

9 月和 10 月一般是市场上对电脑需求比较旺盛的时期。相信开学一个月后，同学们都已经熟悉了学校生活。无论是“学霸”还是“玩霸”都逐渐进入状态。不管是主要用于学习，偶尔小玩一点游戏的平民电脑；还是准备买一套能跑赢单机大作，用上多年不必再换的“一步到位”电脑——这都是一个出手的时机。在价格方面，A 系的显卡和芯片都在大幅降价，有些型号性价比突出。硬盘价格由于受到固态盘冲击，一直处于低位。其他外设虽然并非年中低价，但如果能找到合适的厂家或者商家优惠活动，也是相当实惠。

糙汉子的小电脑



CPU　¥459
AMD Athlon II X4（速龙 II 四核）740

FM2 接口的 CPU，没有显示核心。3.2GHz/4M 二级缓存/65W。性价比高。



主板　¥429
微星（msi）FM2-A75MA-E35

支持新一代 FM 2 的全能小板，用料足，接口全。支持快速充电和 USB3.0 与 SATA 6Gb/s。



内存　¥189
威刚（ADATA）万紫千红 DDR3 1600

白菜价的内存。



硬盘　¥599
希捷（Seagate）2TB 7200 转 64M

SATA 6G 接口，7200 转，64M 缓存。2TB 也仅需 599 元。充足的容量为日后使用留有余地。



显卡　¥599
镭风（Colorfire）镭风 HD7750 悍甲蜥

核心频率 900，显存频率 4500MHz，1G 容量，128 位带宽，512 个流处理器。散热做工合格的入门显卡。



机箱　¥189
酷冷至尊 毁灭者经典 U3 版

0.7 毫米板材，可安装 12CM 风扇，上置 I/O 接口。前版下部孔网立体进风。



电源　¥269
安钛克（Antec）VP 450P

同档次电源市场占有率较高。450W 足够日常应用。



显示器　¥809
三星 S22B310B 21.5

虽然尺寸较小，但是支持 1080P 全高清。同价位下性能品质都合适。



鼠标键盘　¥79
罗技 MK120 键鼠套装

坚固耐用的键鼠套装，时尚简约，日常应用感觉舒适。

总计：约 3600 元

四年不换主力机



CPU　¥1989
英特尔酷睿 i7-3770

顶级性能 CPU，满足任何日常需求。



主板　¥699
华硕（ASUS）P8B75-V

华硕的 B75 强劲大板。有多种独家技术，在 7 系平台中实力强大。



内存　¥929
金士顿 十周年 骇客神条 DDR3 1600

为了庆祝骇客神条产品诞生 10 周年的纪念版本。矮版银色散热片，保证稳定散热。



硬盘　¥599
希捷（Seagate）2TB 7200 转 64M

SATA 6G 接口，7200 转，64M 缓存。2TB 也仅需 599 元。充足的容量为日后使用留有余地。



显卡　¥1899
华硕（ASUS）GTX660 TI-DC2O-2GD5

1344 个 CUDA 流处理单元，性能挤入目前显卡第一集团。散热和静音都做到极致。



机箱　¥479
恩杰（NZXT）Phantom410 小幻影

外形不对称，高雅流线造型，有气质，较漂亮。风扇位和硬盘位良好。



电源　¥299
游戏悍将（Game Demon）红星 R600S

全台系电容，通过十万小时 MTBF 寿命测试，80PLUS 铜牌。



显示器　¥1159
戴尔 S2340M

IPS 硬屏超宽广视角，窄边框镜面屏。戴尔质量过硬。



鼠标键盘　¥199
罗技 G100s 游戏鼠标

材料和性能都升级过的游戏鼠标键盘套装。两千万次超长按键寿命。

总计：约 8250 元

玩家理想机型



CPU　¥2499
英特尔（Intel）酷睿 i7-4770k

四核八线程 CPU，LGA1150 针脚，3.5GHz 主频，8M 三级缓存，4*256K 二级缓存。可超频。



主板　¥2499
华硕（ASUS）
Z87-DELUXE 主板

别问为何这么贵，它名字叫 DELUXE 豪华版。看着就金光闪闪的。



内存　¥8888
芝奇（G.SKILL）
TridentX 2800 32G

（8G×4 条）万中选一的极品内存。内存超频世界纪录品牌。



固态硬盘　¥25999
佰维（biwin）E9801 PCI-E 1TB

采用 PCI-E 接口的超高速固态硬盘，速度 5 倍于普通固态硬盘。读 2900MB/s，写 2700MB/s。



显卡　¥6499
华硕（ASUS）HD7990-6GD5

性能较强，体积较大。处理好功耗和散热问题后是一款好显卡。



散热器　¥899
海盗船（CORSAIR）
Hydro 系列 H100i

240 毫米水冷排，五年保内换新服务。



机箱　¥2999
酷冷至尊（CoolerMaster）
COSMOSII 克斯魔

支持多风扇，多硬盘，全铝合金支架和把手。顶部预留水冷系统位置。



电源　¥1299
海盗船（Corsair）HX850 电源

工业级部件，7 年质保。850W。



显示器　¥3499
明基 XL2420T 电竞显示器

使用 BEQ 暗部场景平衡技术，可调节多种显示比例，智能缩放画面尺寸。2MS 响应时间，多种接口。



鼠标　¥1129
赛钛客美加狮 Mad Catz M.M.O.7

可调节的游戏鼠标，增强了操控和人体工程学设计。有三种颜色可以选择。能针对大型网游自定义宏。



键盘　¥3699
赛钛客美加狮 Mad Catz S.T.R.I.K.E.7

最令人瞠目结舌、最尖端拉风的游戏键盘，您或许可以用它拯救世界。

总计：约 60000 元

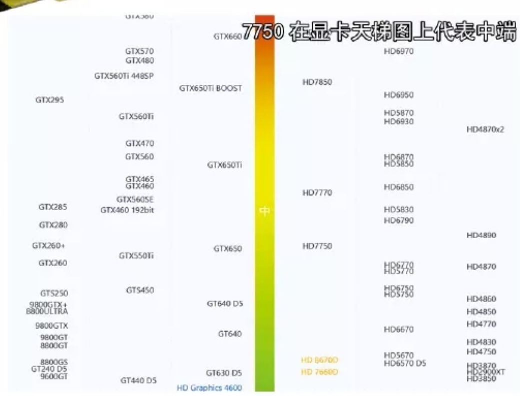
攒机月月谈

五百多的显卡能跑效果？

本期攒机月月谈的 1 号机型，也就是“糙汉子的小电脑”整机价格 3600，显示器分辨率 1920*1080。对于这样一台机器，是很多囊中羞涩的玩家初级入门选择。那么它究竟能有怎样的性能表现呢？

先看它的 CPU，是 AMD 家的 740。四核，3.2G 的主频，4M 共享二级缓存。没有三级缓存。差不多就能看成一款去掉集成显示核心的 A8。从运算能力方面来说，由于构架设计和指令集等问题，它的单核能力较弱，多核心能力差不多和老版本的 i3 不相上下。确实不能算是一款强力的芯片，但四百多的价格比竞争对手便宜不少，买到这样的 CPU 已经超级划算。





7750在显卡天梯图上代表中端

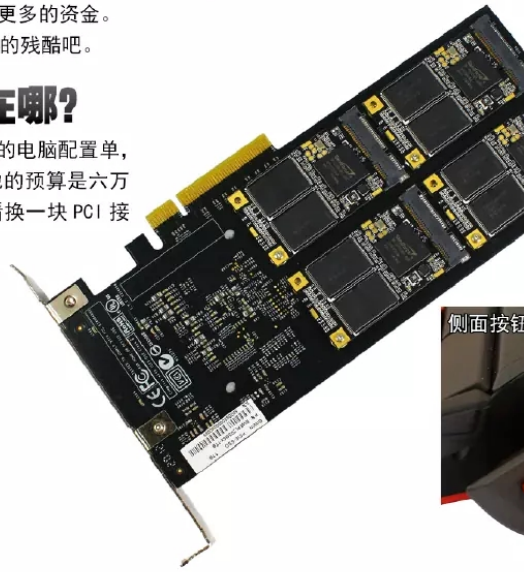
电脑搭配的显卡是 HD 7750 系列，相比典型的中端显卡 HD 7770，这块显卡的差距并不很大。1G 的显存略小，显存速度和流处理器数量也都是入门水平。根据测试，在 1080P 全高清的分辨率下，如果不开太多特效，完全可以流畅运行大多数的网游。这里说的流畅运行也是一个相对概念，一般的 RTS 游戏或者 MOBA 游戏，如果帧数在 50-60 基本不会影响游戏操作，代表性游戏包括《英雄联盟》，《DOTA2》；但如果是 FPS 那种打枪的、需要快速反应的游戏，则需要较高的稳定表现，它就难以胜任，代表游戏例如《战地 3》、《行星边际 2》。对于单机大作来说，这个等级的显卡在《上古卷轴 5》那样的游戏里能够达到 30-40 帧左右的低特效流畅。同样，《魔兽世界》这样的大型网络游戏普通场合也不会感觉卡顿，但是大型 RAID 的场合还是会感觉电脑明显变慢。

综上所属，这样的价格就是一台“能玩”各种游戏的基本配置。只要你能接受关着特效，看着有锯齿的画面，卡卡的玩。但如果你想“畅玩”——开着全部高特效，仿佛脱胎换骨样的画面风景，同时一点不觉得卡，那就需要投入更多的资金。

一分价钱一分货，这也是现实的残酷吧。

两万五的硬盘贵在哪？

最近有读者发来一套 40000 元的电脑配置单，想要询问哪里可以再改进一下，他的预算是六万元。粗看之后，就建议不妨试试看换一块 PCI 接口的固态硬盘。



佰维（biwin） E9801 系列的硬盘定位入门级企业市场。多媒体编码或者 3D 动画专业人士可以用它节约大量渲染与演算时间。现在这种类型的硬盘也开始涉及高端消费市场。在一些大型的网络商城已经可以买到。这个硬盘的读写速度超过了 2Gb/s。它的技术核心是把 8 块 mSATA 接口的固态硬盘集成在硬盘卡上，通过一块控制芯片，将 8 个固态硬盘集成为一个磁盘列阵。这种设计让用户可根据自身需求组建 2/4/6/8 个 mSATA 的硬盘，方便变换容量。

用这个硬盘玩游戏，硬盘读取数据的速度大概比传统的机械硬盘快十几倍，很多原先要读条的场景现在屏幕一晃就结束了。特别需要注意，由于它的读写带宽达到 2Gb/s，PCI-E X8 以上的接口才能满足。玩家请给它留好主板位置。

鼠标又变出新花样？

鼠标键盘是相当个人化的外设，不同品牌，不同型号之间的差异极大。一般玩家都会有自己心中的最爱。

著名的变形金刚鼠标 MAD Catz 旗下细分了很多子系列，包括 RATM、RAT3、RAT5、RAT7、RAT9，还有 MOUS9 和 MMO7 等等。每一种都针对玩家的特殊需求强化设计，无论是笔记本配套使用的便携式蓝牙，还是电子竞技的专门快手，都可以找到适用的型号。其中的 MMO7 系列不仅继承了世界可调节性最好的 RAT7 游戏鼠标的功能，同时还增强了操控和人体工程学设计，大多数 MMO 游戏玩家应该会喜欢。美加狮 M.M.O.7 提供了强大的宏和可编程性来支持任何大型多人在线游戏。13 个可编程按钮与 3 种 MMO 模式可制定 78 个用户自定义游戏中的命令。请注意，是 78 个命令，游戏中再多的技能也不怕了。它固定使用的 15 个按钮，已经可以秒杀按键有限的对手。另外这款鼠标还有锁定按键，在机械层面上让你避免网游中重复按键的疲劳。但玩家也要小心，避免误碰到这两个很容易按错的按钮。总而言之，舍得砸钱的话，这是一款好鼠标。





侧面按钮众多



编：X 先生　美：grass

时尚 IT
耳机特选

时尚之选

纽约品牌 FRENDS 专为爱美的时尚人士设计了一系列专属耳机，包括入耳式和头戴式 Taylor、Ella 及 Layla 三种造型。与我们日常见到的机械感耳机不同，这系列耳机以珠宝为设计灵感，高贵金属材质搭配精致小羊皮，强调精致和优雅，而记忆海绵耳垫和质感柔软的编织耳机线，则带来更加舒适的音质享受和毫不含糊的实用性。特别是其中的 Layla，它优化的金属光泽使得耳机不再只是电子设备，而是能满足搭配需求的魅力配件。在声音表现方面，它采用高保真的 30 毫米驱动单元，音色饱满圆润，就算是音乐游戏也能很好地表现还原。这种类型的耳机是追求时尚的朋友，或者女玩家的最爱。当然这么美丽的东西就应该带出去高调地秀，放在家里当宅物太可惜了。

参考售价：1100 元





罗技游戏轻耳机

前阵子罗技新升级了旗下 G 系列产品，出了几个 G 版的游戏鼠标，还有两把超有性格的游戏键盘。最近他家同样还出了两个游戏专用耳机，分别是立体声的 G230 和可以模拟 7.1 声道环绕特效的 G430。高阶版本的 G430 多了一只 USB 转接器，可以连接专属程序，来仿真 7.1 声道。在射击游戏中，可以听到各种载具轰隆隆飞驰，子弹呼啸而过的效果。7.1 声道模拟的空间感也方便玩家判断敌人的出现位置。

相比较他家另一款 G35 耳机，这两款新耳机的材质用了更加鲜艳颜色如亮蓝和红色为设计元素，同时减轻了耳机的重量，特别强调舒适感。一般游戏时间可能会延续好几个小时，而且过程中汗流浃背的情况也经常发生。针对这种情况，罗技的两款轻游戏耳机采用的棉垫柔软透气，且可拆来清洗，适合玩家长期使用。在声音表现方面，它们的实力尚可，用玩游戏绰绰有余。



参考售价：450-550 元





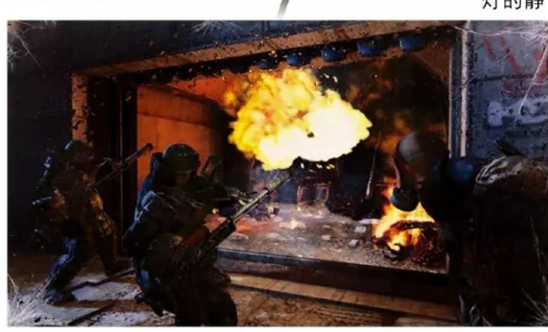


参考售价：769 元

雷蛇黑款游戏耳麦

雷蛇（Razer）在 GamesCom 游戏展公布了旗下最新的音频产品：Razer Kraken 北海巨妖 7.1 环绕 USB 游戏耳麦。之前它家还有一款 Razer Kraken Pro 北海巨妖专业版游戏耳麦。和之前老款的荧光绿不同，这次的新产品采用纯黑的低调外形（国人文化上还是不太习惯往头上戴绿油油的东西啊）。

这款 USB 版的 Kraken 北海巨妖同样拥有可自定义 7.1 虚拟环绕声，以及增强型数字麦克风。同时，它也可以利用超低延迟的音频响应，模拟通常只有采用多个单元才能实现的 360 度全方位环绕声体验。其中的全向型数字麦克风采用优化算法，让游戏环境表现能力更强。硬件方面它配备了一个带 LED 指示灯的静音键，40 毫米钕磁铁能提供震撼的声音表现。雷蛇产品代表性的亮灯卖炫能力也在耳机上保留。如果是这个品牌的忠实粉丝，不妨考虑入一个耳机和鼠标键盘凑成套装。



用 7.1 声道耳机会让第一人称射击游戏的感觉大不相同

伊赛斯物理 5.1 声道耳机

如果你熟悉游戏耳机市场中的硕美科（SOMIC），也许会知道伊赛斯（EASARS）是一个和它关系密切的品牌。硕美科作为一个国货品牌，在大众市场上凭借价格优势和优良的做工取得很大成绩。这款定位高端市场的伊赛斯 EH976 耳机有着 6 个发声单元，2 个触觉震动单元。封闭式的耳套内，每侧都有前置、中置和后置三个单元分别负责不同方向的发声。虽然在做工质量方面并不能说达到完美的水准，但有着出色的性价比。在普通游戏耳机中使用这种物理多位置的发声单元，基本能还原出相当逼真的环境效果。

参考售价：588 元



骷髅糖震动耳机

振动耳机也被一些玩家昵称为“抖 M”耳机。在一些动作游戏中，带上震动耳机可以获得很好的游戏体验。但也有人说，带着这东西开极品飞车，技术差一点会导致晕车，当然这些都是玩笑话。目前 Skullcandy 出了一款震动游戏耳机。这款产品有黑、白、红三种配色，使用电池来产生震动。它的特殊之处是耳机后方有一个滑块，这里就是调节震动灵敏度的地方。佩戴的感受总体来说震感比较舒适，而且其震动的时机抓得很准。这个品牌的耳机一直就以超乎寻常的设计灵感和时尚元素为卖点。同时，它的降噪和隔音耳机深受滑雪、滑板、山地车运动爱好者欢迎。只是这年头什么东西都能震动防水，太丧失了！


这个品牌的耳机颜色特绚丽



参考售价：700 元

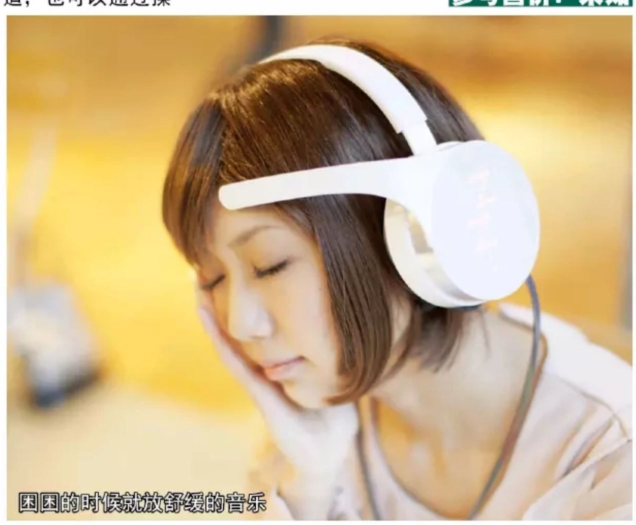
侦测心情耳机

前几年一款根据佩戴着心情调节状态的“动态猫耳朵”大受欢迎。现在，类似的功能来到了耳机市场。这款耳机设计结合许多音乐播放软件关于歌曲分类的功能，方便不同心情喜好的用户选择合适他们的歌曲类型。

生产商 Neurowear 推出了一款名为 Mico 的耳机产品。它可以直接监测你的脑电波，根据心情来播放合适的歌曲。据介绍，Mico 耳机配有一个传感器，传感器可以通过检测用户的大脑来判断用户此刻的心情。例如如果用户正处于悲伤之中，耳机就会反馈到手机应用上，播放一首蓝调音乐来缓解心情；如果用户很开心，则会播放一首舞曲等等。如果用户觉得不合适，也可以通过操作换首歌。该耳机曾正在 SXSW 音乐节上展示，生产商表示产品在不久的将来就会上市，不过有关价格方面则未表明。有兴趣的朋友可以期待一下。

参考售价：未知




困困的时候就放舒缓的音乐

编：小p羊　美：grass

疾风之刃
首次封测媒体见面会


运营经理张翩

2013年8月28日，3D动漫风超动作网游《疾风之刃》在深圳召开了首次封测媒体见面会。这款由韩国ALLM开发，腾讯代理的游戏以动漫为题材，近代工业魔幻风格为游戏世界观，并以“超动作”的游戏理念赋予动作游戏全新的诠释与定义。




觉醒玩法



PVP演示画面

首测喜人数据公布

在媒体见面会中，《疾风之刃》运营经理张翩在会上首度公布了游戏封测的相关数据。其中，《疾风之刃》的官网日访问量约300万人次、玩家在游戏中完成任务总量突破900万次、创建角色总数超20000、64%玩家达到40级，并且其中15%的用户拥有至少一个满级角色。从这些喜人的数据中不难看出媒体及玩家对这款游戏的热爱，同时也说明了《疾风之刃》确实拥有出色的可玩性和成长趣味度。

游戏新增内容曝光

据悉，早在去年3月份，韩国ALLM公司总裁李钟明与金永国理事在接受媒体专访时就表示，游戏未来将增加更多中国化的PVP内容。目前韩服《疾风之刃》已经引入了PVP玩法，而国服的PVP玩法也将在下次测试中与玩家见面。而在游戏角色的成长玩法上，下次测试中还将开放“觉醒”模式，为玩家带来340种新Buff、主、被动技能，从而开辟职业的多种成长路线。同时官方还将继续丰富《疾风之刃》的满级玩法，在游戏中推出更富挑战的满级副本，强化多人配合攻略。

此外，张翩还提到了游戏的动漫感设定，表示游戏在动漫感方面也会在韩国版本基础之上继续强化，并优化新手引导和成长体验，力求给玩家创造最优质的游戏环境。

腾讯布局动作游戏市场


游戏满级副本


发布会现场的疾风之刃糕点

出席本次见面会的腾讯游戏市场部助理总经理候淼也在会中肯定了这款游戏的战略地位，并表示《疾风之刃》是腾讯游戏2013年最重要的动作产品之一，作为腾讯游戏平台和腾讯动漫平台首度联合发布的产品，腾讯游戏希望能够借助《疾风之刃》这样一款拥有足够辨识度的超动作网游，再次切入一个新的细分蓝海市场。

《疾风之刃》市场负责人罗秀丽针对游戏首次封测取得的喜人成绩也在会中送上了祝福，表示对《疾风之刃》信心满满，相信这款游戏在未来一定会取得业界瞩目的优异成绩。此外，罗秀丽也提到了2013年是腾讯游戏动作网游井喷之年，腾讯游戏将通过《疾风之刃》这样优秀的作品，将动作网游市场再细分，从而满足不同群体用户的差异化需求，实现动作网游矩阵布局。

《疾风之刃》正处于蓬勃成长中，有热血，有激情，有为之不断奋斗的方向。当然，成长的过程也是不断自我调整、自我超越的过程，期待这款游戏能够更加趋于完美。在不久的未来，游戏会获得怎样的优秀的业绩？一起拭目以待吧。

“大人物”新职业刺客登场

李易峰加盟刺世代发布会



9月10日，《龙之谷》在灵山梵宫召开了新职业刺世代发布会，现场爆料连连，场面盛况空前。刺客不仅仅以全息影像的形式登台，更与《龙之谷》大电影的魔物进行激烈交战。当晚“国民校草”李易峰也空降发布会，为《龙之谷》新版本助阵，与刺客比潇洒指数，令粉丝们尖叫连连！另外，岚陵萧萧声反串COS，声优叮当的全方位配音，研发总监爆料等环节，令发布会全程更加精彩无尿点。

双面男神！刺客穿越而至！

从时空中穿越而至的暗影，正是《龙之谷》第七大职业刺客！动则狂霸叼拽，静则温和内敛，刺客矛盾的双重性格正彰显了其个性魅力。刺客擅长敏捷灵活的攻击和鬼神莫测的潜伏，手持偃月刀，以绝对的战斗实力收获对手的敬意。本次将开放刺客的两大转职“影”和“烈”，分别擅长体术或暗器。


现场主持人对话3D刺客


专业玩家COSPLAY

八大活动！游戏赚钱两不误！

9月12日《龙之谷》刺客登场后，所有达到70级满级的刺客角色，都将免费获得首发绝版永久坐骑——棕色恐狼！除此之外，《龙之谷》也准备了一系列版本活动，帮助玩家快速升级快乐游戏。现在，邀请朋友共玩《龙之谷》，即可轻松赚取学费，各种福利滚滚而来，更能尽兴享受刺客新体验。


李易峰空降发布会



韩国开发讲解新版本资料

新服活动！好礼七重奏！

《龙之谷》烈焰之心和暗影之魂两大新服同步上线，带来精彩活动七重奏。不仅有新手礼包助力玩家成长，更有通关巢穴专属奖励奉上，让玩家朝着更高更强的目标奋勇前进。而想要快速升级的玩家可以参加组队好友经验加成活动，体验快速升级的快感。而最令谷迷玩家意想不到的是，入驻新服还有机会获得由国民校草李易峰亲笔签名的《龙之谷》周边，弥补未能在刺世代发布会亲密接触的遗憾。如此给力好礼，岂能错过！

勇气100%！单挑动漫高手！

游戏、动漫、历史、影视四大圈的各路高手已经集结在一起，路飞、熊猫大侠、劳拉、比卡丘等等，共同争夺“史上第一高手”的荣誉称号。正当天下第一武道大会进展的如火如荼时，谁料横空杀出了一匹黑马——《龙之谷》新职业刺客，一人单挑悟空和银时，顺利拿下冠军宝座。《龙之谷》新版本推出搞笑动画与漫画，以诙谐幽默的风格博你一笑，让你换个角度看刺客！人人都有两面，每个人既有张扬的一面，也有内敛的一面，选择刺客的过程也是在找寻自己的另一面。《龙之谷》新版本将打破你冷静的面具，带着你跟随“大人物”疯狂一次！



盛大副总裁宣布游戏上线

编：X 先生　美：grass

中国梦 梦三国 2013 娱乐星赛季



高规格入场，每个玩家手中都有礼品赠送，两排妹子质量上乘

大学城是一个神圣的地方。这里的地平线很宽阔，没有大城市的喧闹。这里什么样的人都有。当有人在图书馆里看书的时候，有人在操场打篮球，有人在大会堂里参加十佳歌手评选，有人在辩论赛上演讲，有小学妹在参加军训——还有人在观看电子竞技比赛。

九月，“梦三国 2013 娱乐星赛季”在杭州下沙大学城举行。本次总决赛上，来自国服七个大区及越南国赛区的八支队伍为大家带来了极为激烈的比赛，他们犀利的操作和默契的配合为大家留下了极为深刻的印象！同时，这场精彩异常的比赛也为所有玩家展示了梦三国这款国风竞技网游的魅力与畅爽。除了各位嘉宾和选手们的耀眼星光，现场的 40 位 Show Girl 及数位专业 Coser 也极为吸引人眼球。不少玩家与 Show Girl 和 Coser 们进行了亲密的合影，而这些 Show Girl 及 Coser 们也极力配合玩家，并尽可能的满足玩家们的需求。他们的敬业让我们感动。

能来这里驻足观看游戏比赛的，也许是平时那些游戏里的狂热玩家，也许只是一个路过的人。但无论如何，这次活动都是一种神奇的经历：忠实玩家能在身边看到一些游戏世界里的“大神”；比赛选手可以冲击自己的电子竞技的梦想。即使并非每个人都能成为职业选手，但回忆这段游戏时光，回忆这一次有趣的比赛，一定会赞叹，年轻多么美好啊。在这些青春的，充满活力的，不知疲倦的身体里还没有现实的残酷，只有很多美丽的梦想。他们，就是属于梦三国。


冠军最后开走了这两宝马



当天活动和游戏本身都突出民族风


大学城里的《梦三国》风格城门



冠军获得了奖金、宝马、荣誉和一段永生难忘的经历



一个游戏，只有高高在上的职业选手是不够的，也需要亲民路线的大众玩家。也许照片上的某个人就是你的室友？比赛的赢很快乐，和朋友一起玩更快乐


民族电竞活动受到政府和企业的关注支持

冠军角逐

经过激烈的比赛，前来参赛的八支强队中最为出色的两支队伍：起点战队和失望不绝望战队之间终于会师决赛。

对于失望不绝望战队，许多玩家也许会感到陌生，但是提起他们五位队员的名字：乱迷魂、跪斗、奢华、邪恶、暗影，《梦三国》的玩家就会感到他们能够夺冠绝非偶然。他们在胜者组第一场比赛中遇到的是起点战队，面对这位老对手，他们沉着应战，最终成功的击败了这位曾在前面几个月比赛中击败过自己的老对手，一雪前耻，获得了胜利。而在后面的比赛，失望不绝望凭借良好的阵容以及犀利的操作和默契的配合，战胜了在之前比赛中所向披靡的最初梦想战队，获得了胜者组冠军，而他们的对手则是在后面比赛表现神勇的败者组冠军起点战队，这对老对手再一次相遇。

决赛局，在双方的 BO3-1 比赛中，起点战队凭借默契的配合在前期占尽了优势，以大比分领先对手，但是失望不绝望并未因此而放弃。反而越挫越勇，接连打出几场漂亮的团战，成功的将比分慢慢追回，成功的吹响了翻盘的号角，一时间起点战队被失望不绝望战队打得节节败退，失望不绝望战队比分成功的大幅度反超！虽然起点战队拼力反抗，并一度偷塔拆掉了敌方基地的许多建筑物！但是终究无力回天，失望不绝望战队最终获得了这场终极对决第一局比赛的胜利！

第二局开场，失望不绝望延续了上局的神勇，在开局就打出了一个小高潮，死死地压制住了起点的发展。随后的比赛失望不绝望愈战愈勇，虽然起点也打出了几次不错的团战，但失望不绝望依然大比分的领先。最终起点战队惜败于失望不绝望，获得了本届娱乐星赛季战队赛的亚军。而失望不绝望则凭借他们丰富的大赛经验、犀利的操作和默契的配合，获得了本届娱乐星赛季的冠军！赢得了无上荣耀和高额大奖！

喵力全开！
“信喵之野望”公测发布会



北京时间2013年8月26日下午14时，由上海布鲁潘达代理运营，日本著名游戏厂商光荣特库摩研发的网页游戏《信喵之野望》在上海新天地朗廷酒店召开公测新闻发布会，双方高层、业内嘉宾及上百家知名媒体出席。会上宣布《信喵之野望》将于8月29日正式启动公测，这意味着《信喵之野望》在大陆市场的运营即将进入到一个稳定、良好的新阶段。

《信喵之野望》在日本、台湾等亚洲市场均取得了相当优异的成绩。故布鲁潘达公司公布引进该游戏产品之后，受到了媒体和业界的普遍关注。《信喵之野望》自今年4月底不删档内测至今，各项运营数据都超过了预期，成为了海外引进页游的成功代表作。这与光荣特库摩所出品游戏的卓越品质，以及布鲁潘达正确、严谨的运营态度不无关系。



这是一款有经营元素的页游



有爱的卡片收集是它的玩点



在会上，布鲁潘达董事长邓润泽先生，以及光荣特库摩专务董事网络事业部长小林伸太郎先生先后上台致辞，双方不仅对在场媒体表示感谢，为《信喵之野望》公测送上祝福，还都谈到：《信喵之野望》的成功运营代表着双方合作的默契程度达到了一个崭新的高度，今后双方还将展开深入合作，力争把更多的优秀产品带给中国玩家。在发布会期间，小林伸太郎先生透露《信喵之野望》的手游版本也已经正在制作中。《信》的手游将会是一个可以和页游双端互动的跨平台游戏。



随后，布鲁潘达总裁郦彦卿向大家演示并讲解了《信喵之野望》在中国市场所遭遇的挑战以及应对的运营方法。在游戏本地化的工作方面，布鲁潘达为游戏加入了更多详细的新手引导内容，还有为国服朋友们专门设计的二级卡片图形加密功能。他同时还着重强调：把《信喵之野望》经营成一款可持续发展的优秀、长寿的网页游戏产品是布鲁潘达运营人员最重要的目标。所以公司对游戏中的金币交易严格管理，对外挂更是绝对打击。希望带给玩家清净的游戏环境。



游戏中的猫卡片代表着《信长野望》世界里的萌武将

作为《信喵之野望》的制作人，广重演久先生的演讲受到了玩家和游戏媒体的广泛期待，他向大家展示了《信喵之野望》部分针对中国市场的本地化修改，以及中国版本日后将更新的精彩内容。在形象的选择方面，光荣公司以“必须全部是真猫”的标准严格要求《信喵之野望》的原画师，将全世界超过100种猫的资料和图片归档，然后按照每只猫的习性分门别类，并用萌风将它们一一画出，以备进一步使用。游戏策划被要求严格考据每一位游戏中出现的战国历史武将，并将他们的性格特征一一归类并归档。之后，再找到所有猫种的典型性格，同样进行归档，并与武将一一匹配，仅仅是这一匹配的过程就长达半年之久。



最后在主持人的引领之下，双方代表按动了猫爪启动台，“8月29日公测”字样点亮并映入眼帘，万众期待的《信喵之野望》公测时间正式公布。

玩家交流

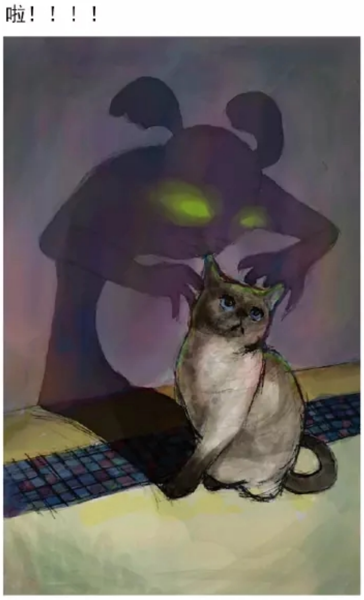
新人报到

——雪灵珑

传说，夜深人静时分，你走在寂静的小路上，你会惊恐的发现路边有个穿白色连衣裙的女孩，女孩不停地向你招手，当你失去意识迷迷糊糊的走到她面前，这时你的意识突然间清醒了过来，看着眼前这恐怖而又不可思议的一切，你突然脸上布满惊怖，血流满面，死在路上。有个人不信，一个人去了。最终怎么样呢？他死前拼尽全力说了两句话：“一定要买电攻杂志！不买的话这辈子你是逃不掉的！”

大家好我是雪灵珑，以上内容纯属虚构。

本人比较喜欢恐怖类的东西，所以觉得出场也要恐怖惊悚一些的才能说明我内心激动狂野的心情，能成为编辑部的一员，天天跟编辑部的大人们在一起是多么荣幸的一件事情啊。主编大人阿汤哥、帅气小哥X、神秘美女小P羊、风度翩翩咖啡等，亲！我是你们忠实的粉丝，请容许我为你们献上我那狼吼一般的歌声。（都不许打我……小心我无敌小宇宙爆发！）好吧，招呼先打到这儿，今后还请各位大人多多关照啦！！！！



小 i

在某个炎热的仲夏夜，陪伴了小 i 三年之久的上任手机义无反顾地投奔他主，从此一去不复返。于是乎，小 i 的工作装备也顺理成章的升了级。此次升级版本为某个说韩文的国家出品的最新款 S4。这款手机的拍照功能是一大特色，应 X 先生的强烈要求，小 i 特地为大家奉上这数十天来手机相册里的精选照。亲，私藏噢！





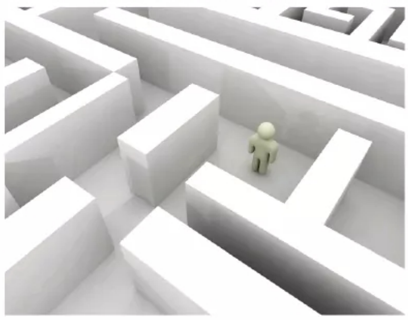


以下省略 N 张图



小 P 羊：当一个路痴有了张 GPS 脸后

关注游戏的亲们大概都知道，今年腾讯提出了“动作网游矩阵”计划，这个计划当然不是P羊想出来的，和P羊也没有一毛钱关系。不过，让人又爱又恨的企鹅还是影响到了P羊懒散的生活！亲们，半个月15天，有5天都在为企鹅奔波啊！从上海到深圳参加《疾风之刃》发布会，从上海到上海参加 LOL 两周年。这简直是对路痴羊的无情挑衅……隔三条马路就不知道自己身在何处的P羊，至今居然没有迷路到爪哇国，这简直是诸神保佑（好吧，其实我方向感很强，只是从来不记路牌名而已）！事实上，P羊还遭遇到比成功摆脱迷路困境更神奇的事情，记得最近一次周末出门刚下汽车，一女士撇开众人不理，独独奔向P羊，是推销商品么？不，居然是问路……事实上，这种事情发生过很多次，这导致P羊怀疑自己长了一张 GPS 导航仪脸。天呐，一个路痴长了一张 GPS 导航仪脸，这是何等的悲催。



十天休假天天玩手游的阿汤叔

所谓的十天休假就是中秋节+国庆节咯！杂志截稿之前这两大假期还未到来，不过大叔已经安排好了，假日哪儿也不去，就是宅家“玩游戏”！不过和往年不同的是，今年长假大叔我只玩手机游戏哦！一来是好玩的手机游戏太多了，随便推荐两个《斗三国》《星际流浪者》都够玩一阵了；再来大家也看到了，10月杂志我们又改版啦！正式推出了以移动手游为主的电攻 APP 评测刊，就是为了它，现在每个小编都要努力玩手游啦！以后每月给大家推荐好游戏，用手机扫一下二维码就能玩啦！





X 先生

X先生不是一个八卦的人。对明星之间的绯闻、结婚、离婚是完全不感冒的。但是最近他却很热络的去关注一对大牌夫妇的婚变，关键是这样一句话引起了他的注意：“这一世夫妻缘分已尽，我都还好，你自己保重。”

人生这么短，相遇都是缘，哪怕是一个游戏也一样。遇到一款游戏，下载、安装，也许很好玩，也许很坑爹。玩过了，就是玩过了，缘也好，劫也好，都是自己的真实生活。哪怕是一个游戏，玩了七八年，才发现它本身是不符合自己的口味。那么我们就离开吧，万物皆有尽头。就像歌里唱的，有时候，有时候，我会相信一切有尽头，相聚离开，都有时候，没有什么会永垂不朽。

到了现在，谁还记得，是谁先说，要玩一辈子的游戏。以前的一句话，是我们以后的伤口。过了太久，没人记得，当初的那些快乐。我们在游戏里，说要一起玩到最后。我们都忘了，这个游戏玩了多久，心中是清楚的，有一天，有一天都会停的。让时间说真话。

编辑部的故事

开学十天

文：石毅沉

第一天，我发现我们寝室有一个优点，那就是墙壁特别薄，隔壁做点什么事情都听得见。入住寝室的第一天晚上，隔壁的兄弟不幸罹患急性腹泻……

第二天，我发现晚上一号床的哥们喜欢在寝室通宵（他电脑待机时间比较长），显示器的亮光总是让人休息不好。所以，我买了个眼罩，睡觉时带着，果然睡的很香。但我醒来时忘记带了眼罩以为自己突然瞎了。手忙脚乱的摔下床，在地板上把自己的脑袋磕破了。

第三天，我要在 9:00 去点名狂人的第一节课。早上我 6：00 醒来，觉得再小睡一会没关系。再次醒来的时候就 10:30 了。

第四天，我早上去上课，出门前遇见我的二号床的室友从网吧通宵回来。他从床底下掏出一个篮球就去打球去了，而我睡了 10 个小时还觉得自己睁不开眼睛。顺便说一下，这家伙一身肌肉，每天晚上通宵或者喝酒，但他成绩还是比我好，还有很多女神倒追。

第五天，因为没有人爱，我发现我是如此的孤独。我的 X 梦的内容是我自己撸啊撸。

第六天，我坐公车出去买东西，顺便想大吃一顿。车上人超级多，非常挤。我身后一妞晕车吐了，她旁边的男人被恶心吐了，他旁边的男人也被恶心吐了，他旁边的女人也被恶心吐了，她旁边的男人也被恶心吐了。一共 4 个人一起吐，而且有循环促进的趋势。

第七天，我们的二号床室友在网上看到科普文章说睡太多会变笨，更容易中风。现在他把控制自己睡得越少越好当作毕生的奋斗目标，而且还想在全寝室推广。

第八天，我把洗发水当发胶涂在头上上课去了。半路，天开始下雨，于是我到了教室，一脑袋肥皂泡，还流淌到了脖子下面。

第九天，体育课上跑 3200 米，老师记录每个人跑完全程的时间。我的记录上写着“下星期二。”

第十天，我掉了手机，虽然不是 iPhone，但也是一个大屏安卓。往积极的地方想一想，或许有一家耗子，因此而获得了一台纯平电视。不知道它们会不会喜欢其中播放的内容。

X：有什么不开心的事情，说出来让大家笑一笑。





OMG

文：关于

之前看到游戏文艺打 DOTA 像第二人生一样，很有感触。但如果你觉得打 DOTA 像人生，那你就是没有玩过 OMG 模式。普通的 DOTA 不过是在被动的接受生存的折磨，OMG 才是主动享受生活。这是一个自主选择技能的游戏。你不仅面对无限的可能，你自己也是无限可能的一部分。那些 DOTA 里面的熟悉的技能，排列组合之后就是完全不同的玩法。想想看这种游戏，如果给你一个机会，让你从全 DOTA 全英雄中随便选择，你会选择使用哪四个技能来面对残酷的一局？

没玩过 OMG，你就不了解 DOTA 的精髓，这不是一个设计好的游戏，你也是游戏的设计者。

锤子锤子锤子？缩地、波浪形态、疾风步？你有没有想过，如果众神之王有一个小控制技能会怎么样？如果幻影刺客天生会 AOE 会怎么样？如果小强是一个智力英雄？

你的鼠标已经饥渴难耐了吧？各种技能组合在 OMG 里都能实现。

这个游戏就是给人这样的感觉，所有的短板都可以弥补，一切遗憾的全部能重来。只要你想得出来，你就能实现它。再也不用抱怨命运的不公正，Carry 不再靠辅助，Gank 同时也是肉。你自己就可以担当全部角色，一人兼职 12345 号位。

游戏从选技能阶段就正式开始。这短短的两分钟内，你的大脑高速的运转，比接下来的 20 分钟都要转得快。两分钟内，要快速扫过可以选择的英雄，脑中闪过各种排列组合，从凌乱中萃取出有用的宝贝，剔除无用的杂碎。让想像力来的奔放一点吧，无厘头的奇葩配合最好玩了。选技能阶段就从智商上完爆对方，接下来就是等着把自己的思想刻到敌人的尸体上。

你以为自己神圣不可侵犯加钢背加模糊很硬？对方还有水人敏捷转换力量加折射加能量转移，直接弹射就弹死你。你以为自己盛宴加怒意狂击攻击很高？对方还有小小大招加猛犸赐予力量加闪烁突袭。远程选择两个 25% 概率的被动打晕。多重施法加地狱火变成混乱之雨。有些技能完全就是 BUG，会被禁用，比如说余震加短 CD 技能，卡暴击，卡隐身。在双大招的模式中一切战斗就更加变态了，刷新 + 全球电，神之力量 + 恩赐解脱，炼金变身 + 小小变大……后来游戏里有了“素质全禁”的说法。

在这个版本中，人物模型一样是非常重要的。玩过之后你就会对各种初始力量、敏捷成长、移动速度、施法前摇都清清楚楚。像小狗冰棍这样的没有施法动作的英雄推荐技能狂人用，像德鲁伊这种三维饱满的远程英雄就适合后期。

这个游戏最好玩的地方就是选择组建了一套自以为很牛逼的技能出门，却被对方用更牛的组合打得妈都不认识。躺在地上的你不能抱怨命运的无情，也不能把责任推到队友身上。因为一开始你也参与了自己的技能搭配选择。对面和你是站在同一起跑线上的。你之所以成为今天的自己，是因为曾经的各种选择。这有什么好抱怨的？愿打服输。

别怪我没提醒过你，这样的东西太容易沉迷，如果赢了，就想马上开始下一局，复制自己的成功；如果输了，就想马上开始下一局，模仿对面的大神。有些人可能一开始的时候开看不出来多牛哔，你以为他是个菜鸟，选的技能都是没用的东西，但是就有那么一个瞬间，看似平凡无用的技能突然就大杀特杀。这时候你才豁然领悟，是自己眼拙，看不破人家掩藏起来的锋芒。这么激灵一下可爽了，醍醐灌顶一样的感觉。这别的游戏里有么？只有像 OMG 这样的神作，才能还原出——叫什么感觉呢？无法用语言形容啊，你们感受一下，慢慢体会好了。

X：有些厂商山寨 DOTA LOL 的时候，有没有想过自己改一改模式？跟在后面模仿是不出不了头的。还不如见剑走偏锋，做一做娱乐性强的比如说 OMG 模式游戏。虽然平衡性差一点，也不能当作竞技，但它好玩啊。玩游戏不就图个乐吗？

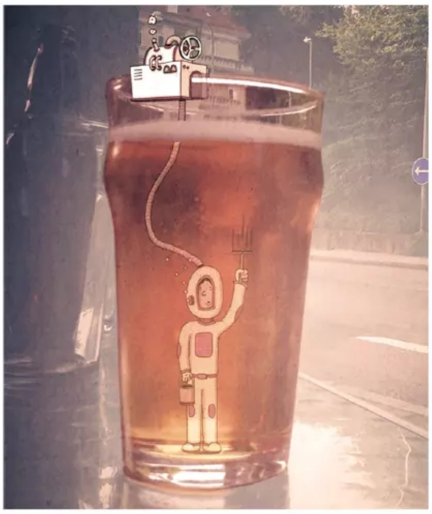
我的背面

文：薄冰檬柠

如果还有机会，我还会问我的男伴同样的问题。上次被他看穿："你们女孩子就喜欢有点男孩子气的女生。"我没有否认。教室里如果有我的女神，也是是那个留着利落短发，带着编织礼帽，穿着无袖衬衫，露出纤细手臂的身影。

为什么很多女生喜欢帅气的女生？我们会想跟那些帅气的女生成为朋友，想要了解他们一步步的脚印。她们是否也会因为男友的电话而不安猜疑，她们会否挽着男友的手臂晃来晃去。这些都不是重点，就像古墓丽影劳拉一样，让我们不知如何面对的是劳拉的坚毅。我们永远无法用自己的正面来面对自己的背面。于是，我们选择仰慕，从心里仰慕自己无法完成的任务。

人永远是矛盾着的，我们好像在人生的岔路口也会与原本的自己分离，就像愈走愈远的劳拉对她的过往的逃避一样，无法面对！每个人心中对自己都会有各式各样的幻想。是的，穿着粉红裙的我也希望满身肌肉，充满活力地去攀雪山。我更希望自己不要那么弱小无力，而是像劳拉一样为了自己的人生而活。这么多



的古墓丽影，这种奇怪的巧合我们完全可以质疑。可是管他呢，只要玩着高兴，高兴经历一个和自己完全不一样的人都刺激和快乐，高兴跑在危险的边缘，甚至滚上一身泥。这样是自由的，然而，事情总比预期的要复杂，所以才有了"想要一辈子不受伤，虽然是不可能的事情，可是一定要努力不伤害别人。"

如果说，劳拉是人生的一段奇遇，倒不如说是命中注定的不可获得。她好像是一个封闭空间被戳破了，就有了正反两面。如果这种正反两面越来越远，就不再会有共鸣。所以，请坚强地面对眼前的人生，去喜欢喜欢的人，去追求喜欢的事情，不管自己是什么样子，不论做成了或者错过了什么，并且自以为无法弥补。

就算是随波逐流，只要是在前进就好。

因为还有另一个坚强的背面在加油，在打气，在支援。

X：妹子的文章，我无话可说。



读图时代


真正的高玩并不需要证明自己。

在这个读图的时代，文字的作用仅仅是吐槽而已。图片则都是来自互联网。


真正的高手不会被表面误导，舞蹈的节拍已然在心。


黑骑士的崛起。


砸了大价钱，终于当上远程兵。


终有一天，喵，将加冕为王！


那时，等人还没有智能手机可以刷。


炼金术士、雪人努努的快乐。


篮球就像爱人那么温暖。



给力的翻译。


嘿，趁他们都睡着了，赶紧 LU 一把。



请勿推倒波士。


我买显卡就是为了看清楚鸟毛的。


KONAMI
DISNEY
nubee
DEUS EX THE FALL
电脑乐园
游戏攻略
BUCKETZ RIDE
玩手机游戏
扫过来！
电攻APP情报站！
每天推荐好游戏！
或搜索微信公众平台：PCGGAPP
Available on the iPhone App Store
PLANTS vs ZOMBIES
I AM MT